

39 Kč • 53 Sk

Březen 2002

LEGENDA

MAGAZÍN PRO HRÁČE S&F



MAGIC The Gathering

Heidelberg očima rozhodčího

MAGIC GRAND PRIX reportáž Heidelberg

Pokémon TRADING CARD GAME

Zpověď pokémaniaka

DRAČÍ DOUPĚ

CO NÁS PÁLÍ
Ceníky karet

Dojmy z prvního turnaje



CHAINMAIL
Gnolové z Nareshe

PLAKÁT
Kvízy • Soutěže
Top10 • Turnaje

Harry Potter TRADING CARD GAME





Přijeď a zúčastni se největšího turnaje v Evropě! Pro Tour je jedinečná událost, kde žádný příznivec Magicu nemůže chybět. Mnoho zajímavých akcí a doprovodných turnajů ti přinese nezapomenutelné zážitky. A kdo ví, třeba se staneš jedním z 64 hráčů, kteří se podělí o 200.000 dolarů! Staneš se tak novou hvězdou Magic: The Gathering! Tak neváhej a přijď!

Pro Tour Nice | 3.-5. květen 2002 | Lokace : Palais des Expositions – Acropolis, 1 – Esplanade Kennedy – Nice – Francie | Formát : Booster Draft | Pro více informací volejte : +32-70-233.277 – www.wizards.com/protour, nebo www.blackfire.cz

Pokud nemůžeš přijít, nenech si ujít aktuální zpravodajství na www.wizards.com/sideboard

DCI

Wizards of the Coast

LEGENDA **ISSN 1211-4960**

Vydává



ADC Blackfire Entertainment s.r.o., povoleno ministerstvem kultury ČR pod registračním číslem MK ČR 7342

Adresa redakce
ADC Blackfire Entertainment, Novozámecká 4/495, 198 00, Praha 9

Distribuce
ADC Blackfire Entertainment s.r.o., Mediaprint & Kapa a společnosti PNS, a.s.

Šéfredaktor
Kamil Matoušek (KM)

Turnaje
Jan Jelšovský

Spolupracovali
Jan Jelšovský, Vladimír Komanický, Martin Arcimovič, Jiří Černý, Jindřich Nepevný, Arnošt Žídek, Jiřina Vorlová, Lukáš Dušek a další

Obálka
Wizards of the Coast

Jazyková úprava
Lukáš Dušek

Grafická úprava a sazba
Michal Kučera
kucera.michal@worldonline.cz

Tisk
Sdružení MAC spol. s r.o.

Inzerce
Michal Srba, tel. (02) 8193 0282

Internet
www.blackfire.cz • legenda@blackfire.cz

Předplatné
A.L.L. Production spol. s r.o.
P.O.BOX 732, Praha 1, 111 21
Referentka: Katka Stehlíková
Tel: 02/66310936, Fax: 02/84819712

Cena výtisku
39 Kč / 53 Sk

ÚVODNÍK

Vítám vás u nového čísla Legendy.

„Zimu máme za sebou a před námi jsou snad prosluněnější a teplejší dny a měsíce. Člověku je hned veseleji u srdce, abych tak řekl. Teda jestli mi rozumíte pane Frodo, kytky na zahrádce začnou kvést, stromy mají nové listí, ptáci se vrátí z teplých krajin a tak."

Dnes bych chtěl úvodník věnovat tématu sběratelských hodnot. V našem případě se převážně jedná o karty. A hned na začátku položím jednu otázku. Proč si myslíte, že mezi sběrateli má například karta Black Lotus cenu deset tisíc korun, možná víc? Uznávám, je to hratelně skvělá karta, ale dnes si ji zahrajete tak maximálně na Classic turnaji a to ještě jen jednou v balíčku, tak proč je tak drahá? Je to jedna z legendárních karet Magicu a vyšla pouze v Alfě, Betě a Revised edicích. To jsou obecně edice, které měly nízký náklad a už se neprodávají, takže Lotusů je málo. A proč tomu tak je? Lidé z firmy Wizards si velice dobře uvědomují, že je lepší aby jejich výrobek měl vyšší sběratelskou hodnotu, takže stanovili program maximálního času, po který se produkt bude prodávat. Po uvedeném datu se již toto zboží u Wizardů nedá objednat a koupit můžete už jen to, co zbývá v obchodech. Určitě vás napadne co se stane s případným zbožím, které Wizardům zůstane na skladě po tomto datu. Odpověď je nadmíru prostá. Všechny neprodané karty se prostě spálí. Takový osud před pár dny potkal jednu z nejlepších edic poslední doby – Apocalypse.

Invaze je v tuto chvíli „out of print" a to zase znamená, že když dojdou skladové zásoby před ukončením prodeje, již se nebudou dodělávat další karty. Takže jestli si ještě nějakou tu Apokalypsu nebo Invazi chcete koupit, máte před sebou už relativně jen pár dní.

Zmiňuji firmu Wizards, proto, že tento postup není žádným tajemstvím, ale tipnul bych si, že podobným způsobem budou fungovat i ostatní výrobci sběratelských karetních her.

„Ale to s těma kartama, pane Frodo, to se mi nelíbí. Dovede si představit, kolik v tom popelu musí ležet Spiritmongerů, Mystických hadů, Vindikaček a podobných karet. To není správné."

Mějte se fajn.

Kamil Matoušek, šéfredaktor

OBSAH

Magic The Gathering

GP HEIDELBERG

9.-10. února 2002

Redakcí Legendy jsem byl požádán, abych napsal report z Grand Prix Heidelberg. Jelikož jsem neskončil zrovna nejhůře, tak se s vámi o své zážitky z výše zmíněné akce rád podělím. Na GP Heidelberg jsme vyjeli v sestavě: já (V. Komanický), Roman Mazanec, Mike (Michal Kučera) a Lobo, the Eurojudge (Luboš Lauer). U posledního jmenovaného ani nevím, jak se dostal k nám do auta, ale mám takový pocit, že už jsme chtěli jet jen ve třech. Ovšem Lobo nám začal vyhrožovat, že pokud ho nevezmeme, tak že nám to v Heidelbergu (dělal tam judge) osolí. A povím vám jednu radu, pokud vám tento člověk začne vyhrožovat, neberte to na lehkou váhu. Takže, jak jsem již říkal, vyjeli jsme ve čtyřech.

Odjezd jsme plánovali na 12:00 v pátek s tím, že přesně dojedeme tak v 18:00 do Heidelbergu a stihneme se zaregistrovat. Ovšem, jak už to s podobnými plány bývá obvyklé - nedodrželi jsme jej - vyjeli jsme díky spolehlivosti jednoho nejmenovaného (= Mike) člena naší posádky až v 14:00. Ještě s už klasickou zastávkou v Tescu na nákup jídla jsme vyjeli směrem na Plzeň až v 15:00. V 15:30 jsme byli v Plzni a o hodinu déle na hranicích. Perličkou bylo, že jsem celou cestu všechny nabádal, aby si připravili pasy, abychom nemuseli na hranicích zbytečně zastavovat. Samozřejmě, že všichni měli pasy připravené mimo mne, jelikož jsem na to při všech těch starostech zapoměl.

Po přejezdu hranic jsme již pádili průměrnou rychlostí 180 km/h směrem na Heidelberg, abychom vůbec stihli registraci, která končí v 20:30. Po celkem příjemné jízdě jsme v osm dojeli. Ovšem, jak je již také zvykem, jsme neměli mapu. Věděli jsme, že místo konání GP leží někde u vody. Když tu najednou Mike vykřikl: "Vidím vodu!" Jaké bylo naše zklamání, když se z Mikovy řeky vyklubaly koleje a nádraží. No, nebudu vás napínat, vše jsme včas našli a zaregistrovali jsme se. Pak nastaly martýrie s hledáním vhodného hotelu. Spolu s týmem Rage, který byl doplněn o Kamila Matouška, jsme se vydali hledat hotel. Nakonec jsme po dvou hodinách našli velmi pěkný hotýlek, kde jsme měli celé patro jen pro sebe. Tak jsme dali cvičný draftík, do kterého šel můj tým celkem bez šance (hráli jsme já, Roman, Mike a Kamil) proti týmu Rage. Nakonec jsme díky heroickému výkonu Romana (uhrál 3:1) vyhráli. Pak jsme šli spát, abychom byli na druhý den čerství.

Tak již nyní k samotné GP. Doufal jsem, že bych jednou snad mohl dostat dobrý balíček. To, co jsem si rozbalil, se dobrému balíčku ani trochu nepodobalo. Neměl jsem ani jednu slušnou lítačku a ani jednu dobrou zelenou potvoru. Měl jsem extrémně dobrou bílou barvu, kde jsem měl Noman Decoy, Resilient Wanderer, Shelter, Hydrophobia. Měl jsem celkem ucházející černou, kde hlavní kusy byly Grotesque Hybrid a Chainer, Dementia Master (což, jak jsem zjistil, je dost broken rare) a nakonec ještě nějaké zabíjení a vracení z hrobu. Na "splash" jsem hrál červenou, kde jsem měl čtyři blesky a anarchistu. Balíček jsem sice neměl zas tak špatný, ovšem neměl jsem celkem jak zabíjet, jelikož mimo hybrida jsem neměl slušnou potvoru a, jak jsem už říkal, též žádnou lítačku.



Jelikož jsem měl tři bye, tak jsem měl spostu času na testing. Hrál jsem asi deset cvičných her s Badem a dostal jsem asi 2:8, což mě moc nepovzbudilo. Dále jsem hrál s Ivanem Stanoevem a dopadl jsem podobně, takže žádná sláva. Říkal jsem si, že udělám tak 1:2 drop.



4. kolo - Němec (GB)

Před začátkem duelu mi říkal, že ani neví, jak udělal 3:0. A měl pravdu. Balíček sice neměl špatný, ale hrál úplně strašně, úplně mu unikal pojem "stack", což je v MtG docela důležité, takže potom, co zaútočil, já dal damage na stack a vše mým potvorám vypreventoval, tak se moc divil, že jemu nezbylo nic a mě umřela jedna potvora. V druhé hře mě mohl s klidem zabít pestilencí, ovšem udělal to tak nešikovně, že jsem měl dva životy, on tři. On, jelikož se bál preventování, tak dal pestilenci za tři, ovšem tak nešikovně, že dal všechny tři damage do stacku a já ho stihl zabít jako response bleskem za dva. Kdyby to udělal chytře, tak vyhrál. Totiž měl dát pestilenci za jedna, vyresolvovat (pokud bych dal blesk, tak by s klidem reagoval znovu pestilencí za dva). Já bych měl jeden, on dva. Pak dám pestilenci zas za jedna, já bych musel reagovat bleskem, ovšem on by reagoval další pestilencí za jedna a já bych umřel, on ne.

5. kolo - Francouz (GRW)

Tento zápas nebyl moc zajímavý, jelikož mi vždy přišel Chainer a preventování a on v obou hrách nenašel odpověď. Takže jsem měl 5:0 a jen jsem přemýšlel, kdy se to už pokazí

6. kolo - Polák (BRW)

Teď šlo o to, kdo bude moci postoupit klidně do druhého dne. První hru jsem vyhrál, jelikož mi přišel preventovací enchantment a na ten neměl odpověď. Druhou zase vyhrál on, jelikož mi ukázal, že to má opravdu velmi silné a má asi tak 12 zabíjení. Takže se vše rozhodovalo ve hře třetí. Tu začal tím, že ve druhém kole vyndal Mesmeric Fienda a vzal mi z ruky preventovací enchantment. Což bylo zle. Já měl na ruce pouze dvě tahání z hrobu, ale neměl jsem žádnou slušnou potvoru. Naštěstí jsem si lízl Chainer, Dementia Master. Takže jsem jej vyložil, on ho samozřejmě zabil. Vytáhl jsem jej z hrobu do hry pomocí Zombify a on jej znovu zabil, když v tu chvíli jsem si uvědomil, že Chainer má i abilitu "when leaves play, remove all nightmares from the game". Tak jsem ho upozornil, že jeho Mesmeric Fiend je removed, takže se mi vrátil preventovací enchantment. V mém kole jsem si zase vrátil Chainera pomocí flashbacknutého Morgue Theft do ruky a položil ho spolu s enchantmentem. A na to už odpověď neměl. Tak jsem měl 6:0 a měl jsem skoro jistý postup do druhého dne.

7. kolo - Jeger Weigersma (UBW)

Tak tady jsem neměl ani trochu šanci. Hrál jsem proti skvělému hráči, který měl ještě lepší balíček. Takže nebylo co řešit, dostal jsem 2:0.

8. kolo - Frantík

Nabízel jsem mu remízu na postup, ale on říkal, že nám nemůže stačit. Takže jsme hráli. První hru jsem vyhrál, když si soupeř místo dvou karet z Deep Analysis lízl tři. Druhou jsem prohrál na Overrun a třetí jsem naštěstí zremizoval po tom, co můj soupeř stihl udělat v jednom kole min. jednu chybu.

Takže nakonec jsem měl 6-1-1, což jsem, zvláště po postavení balíčku opravdu nečekal. Měl jsem opravdu štěstí na dobré matchupy na začátku, jelikož jsem celkem spolehlivě prohrával s modrými balíčky atd. Prostě Magic je bohužel dost o štěstí. Např. Bad, Ivan nebo Lažna se do druhého dne nedostali, i když měli o dost lepší balíčky. Na druhý den mě tedy čekaly dva drafty. Ovšem po tom, co jsem zjistil, s kým budu draftovat u stolu jsem si říkal, že udělám buď 3-0, nebo 0-3. Takže zde je seznam hráčů, s kterými jsem draftoval: Eder, Wolfgang Karsten, Frank Pustilnik, Michael Zink, Daniel Budde, Kai Österberg, Rickard a Thoren Jens. Ti, kdo sledují zahraniční Magic vědí, že u stolu sedělo sedm známých hráčů a já.

Takže jsem doufal, že si otevřu nějakou velmi dobrou kartu, abych nemusel dlouho přemýšlet, co vzít. To se mi podařilo, jelikož jsem si otevřel Beast Attack. Dále jsem z Odyssey nabral kompletní nejlepší zelené potvory (snad jen mimo Wild Mongrela) a nějaké modré lítačky a vracení. Ovšem balíček se zlepšil o 100 % po Tormentu, kde jsem na první tři picky bral haste-overrun kentaury a Possesed Avena.

9. kolo - Kai Budde (GWb)

Takže s Kaiem jsem zatím hrál jen jednou a to bylo v roce 1999 na ME v Paříži, kde jsem nad ním vyhrál. První hru mu to přišlo dost beatdown a já se víceméně jen bránil. Situace se dostala do fáze, kdy jel asi pěti potvorami proti mé 2/2 a 3/3. Já jsem si naštěstí dolízl Beast Attack a na ruce jsem měl kentoše, v hrobě jsem měl pět karet. Kai měl 14 životů a 3/2 blockera. Já jsem vše propočítával a vyšlo mi, že když jeho útok zablokuji tak, abych neumřel a přijdu o jednu potvoru, tak budu mít příští kolo s kentošem 16 trample damage. Přesně, abych ho zabil. Ale to jsem si musel líznout ještě jednu kartu, abych měl threshold. Tak jsem to riskl, zablokoval jsem, přišel jsem o potvoru a zbyly mi dva životy. Lízl jsem a byl to Peek, který jsem ihned zahrál (Kai neměl nic zajímavého na ruce), zahrál kentoše a nevěřícího Kai Buddeho zabil. V druhé hře to bylo lehčí, měl jsem od začátku beatdown, ale Kai mě zpomaloval tapovačem a později mě projížděl zpátky. Takže jsem ho projel a další kolo by umřel. Ovšem v jeho kole mi ukázal jeho broken kartu - Overrun. Ten by mě spolehlivě zabil, já jsem ale v jeho útoku dal v klidu mlhu a Kai mi jen potřásl rukou.

10. kolo Jens Thorens (GBr)

První hru mi to přišlo skvěle a sjel jsem ho různými potvorami a lítačkami na jeden život, ale Jens to nějak zapikoval. A nemohl jsem mu dát ten poslední damage. Ale to jsem si lízl mého Cephalid Scouta (1/1 unblokable), kterého se mi ještě snažil zabít, což jsem ovšem zkántroval a první hru jsem vyhrál. Ve druhé mi přišel znovu perfektní beatdown, Jensovi nepřišla červená a brzy nebylo co řešit. Takže jsem měl 2:0 a čekal mě nejtěžší zápas s Richardem Oestebergem o 3:0.

11. kolo Richard Oesteberg (BU)

Richard měl úplně úžasný BU balíček se spoustou lítaček, dvěma Chainer Edicty a spoustou zabíjení. Neměl jsem moc šanci. Před hrou jsme se bavili o prvním dni a Oesteberg vypadal docela nervózně. Taky ve druhém kole tapl dvě many a chtěl hrát Deep Analysis z ruky, pak mu ale nějak došlo, co to dělá za hloupost, a dal místo toho Thought Eatera a musel diskardovat dvě karty. Já jsem dával nějaké potvory, ale moc mi to nepřišlo. Rozhodující moment hry byl, když měl na stole Pulsating Illusion a Aven Fishera vylepšeného o Shade Form. Já jsem si lízl Cultural Exchange a vyměnil jsem své dvě průměrné potvory za jeho lítačky. Oesteberg měl sice na ruce Chainer Edict, který by mi způsobil dost problémů, ale kdyby ho zahrál, tak bych sacrificoval Aven Fishera, který by se mi vrátil a ještě bych si lízl kartu. Takže to udělat nemohl a já jsem ho zabil jeho lítačkami.

Takže jsem měl 3:0 a na top 8 mi stačilo ve druhém draftu udělat 2:1. Seděl jsem u prvního stolu znovu se samými známými hráči. Chtěl jsem draftovat modročernou. To se mi podařilo, ale v Tormentu mi mimo dvou prvních picků nenachodilo nic. Takže jsem hrál černomodrou s bílou na splash. Měl jsem Psychatoga, Chainer Edict, Repel, Morbid Hunger, 2x Syncopate, ale mimo Pulsating Illusion žádnou lítačku. Takže jsem si moc nevěřil.

12. kolo Patrick Mello (GRw)

Patrick neměl moc dobrý balíček, ale měl Shower of Coals a dva Anarchisty. První hru



se mi podařilo vyhrát přesně o kolo, kdy jsem skončil na jednom životě a zabil jsem ho mojí Pulsating Illusion. Další hry dal vždy ve třetím kole Squirel's Nest a na to jsem neměl moc odpověd. Šanci bych možná ještě měl, ale mezitím jsem dostal ještě parkrát Shower of Coals.

13. kolo Bram Snepwangers (GU)

První hru jsem musel mulligenovat na šest a i potom mi to přišlo hrozně. Bram mezitím vyndal nějaká zelená prasátka a bylo. Ve druhé hře jsem začínal a dal jsem druhé kolo Edict, třetí kolo Psychatog, čtvrté lížu dvě karty, páté kolo lížu znova dvě a potvora, šesté Morbid Hunger, sedmé Edict znova a na to opravdu neměl odpověď. Ve třetí hře jsme naštěstí mulligenovali oba. Jenže i když mi to znovu nepřišlo špatně, tak Bram zahrál Compulsion a takovou karetní výhodu jsem neustál (přišly mu k tomu 2x Basking Rootwalla) a moje šance na top 8 byla pryč.

14. kolo Němec (BW)

Tak o tom nemá snad ani cenu psát, jelikož měl opravdu velmi špatný balík a nehrál to ani moc dobře. Tak jsem vyhrál dvě lehké hry a nezbylo mi nic jiného než čekat, jestli mi tiebreakery budou stačit na top 16.

Nakonec jsem skončil na 14. místě, s čímž jsem na výsost spokojen, a kvalifikoval jsem se na PT Nice. Cesta zpátky proběhla v klidném tempu a pohodě a kolem půlnoci jsme byli zase zpátky v Praze. Doufám, že vás můj reportík zaujal a pokud zase třeba někdy uspěji tak se dočkáte v nové Legendě dalšího.

- V. Komanický -



GP HEIDELBERG

Očima rozhodčího

Tento report nebude ain tak o výsledcích českých hráčů na tomto turnaji, nýbrž je jeho účelem dát vám, hráčům, představu, co všechno se skrývá v pozadí mezinárodních turnajů. Organizaci každého turnaje dostává na starosti distribuční firma v dané zemi. Je určen hlavní rozhodčí a jsou vybráni vedlejší rozhodčí (na základě přihlášek přes Internet).

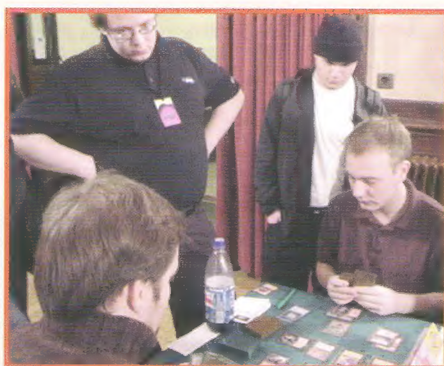
Dohromady se o hráče staralo něco okolo 30 rozhodčích. Na místo samozřejmě dorazil i team ze Sideboardu, který o celé akci informoval on-line. Heidelberg se stal největším Grand Prix v Evropě – možná proto, že počet hráčů Magicu stoupá, možná proto, že Heidelberg je dobře přístupný ze všech koutů Evropy.

V sobotu ráno bylo oznámeno hlavním rozhodčím rozdělení do týmů. Většinou se jedná o čtyři až pět týmů o čtyřech až šesti rozhodčích. Každý tým má svého teamleadera (vedoucího – zpravidla level 3), který dostává pokyny od hlavního rozhodčího a předává je tzv. floor judgům (nižším rozhodčím). Většina týmů je k dispozici hráčům na „place" a řeší problémy. Každý tým má během jednoho kola volno, ale předtím musí udělat dva deck kontroly. Během každého dne celkově strávíte přibližně sedmnáct hodin na nohou, což se začne projevovat kolem deváté večerní a „vrcholí" v půlnoci, kdy už své nohy ani necítíte. Nejhorší je samozřejmě vstávání v neděli ráno, kdy si můžete dopřát nanejvýše pět až šest hodin spánku. V neděli se nejzkušenější rozhodčí věnují top 64, ti méně zkušení připravují a organizují side eventy. Během side evetnů bylo možné dělat testy na rozhodčího level 2. Několik rozhodčích tuto možnost úspěšně využilo a mezi nimi jsem byl i já.

Nyní něco k průběhu turnaje. Hned při stavbě balíčku se objevily problémy – většinou se špatně sepsanými decklisty (tím mám na mysli zaregistrované karty rozhodčími, či jinými pracovníky WotC). Jedním z takových hráčů byl i Pavel Matoušek, který měl sepsanou Cephalid Shrinu, avšak v balíčku měl Cephalid Retainera. Jelikož platí, že decklist (pokud neobsahuje evidentně chyby) má přednost před aktuálním obsahem balíčku, měl Pavel smůlu a dostal místo Retainera Shrinu, která mu byla, bohužel, na nic. Jiným případem byl jakýsi Němec, kterému v decklistu chyběl jeden uncommon a přebýval jeden common. Balíček byl však v pořádku (chyba byla podobná jako u Pavla – podobná jména dvou karet). Tomu se dostalo opravy v decklistu.

Mnoho času zabralo třídění decklistů podle jmen, neboť mnoho jmen bylo nečitelných a navíc někteří hráči nenapsali první písmeno svého příjmení (i když na to byli upozorněni). První písmeno vpravo na decklistu nám usnadňuje abecední seřazení. Během prvního kola se kontrolují všechny decklisty, zda obsahují minimální počet karet či zda nějak na první pohled neodporují pra-







vidlům. Vždy se najde někdo, kdo neúmyslně napíše třeba počet zemí, které hraje, nebo má sepsáno pouze 39 karet. Justus, jako hlavní rozhodčí, uděloval za takovéto chyby většinou jen warning, což je podle mého názoru příliš benevolentní. Je dost dobře nemožné rozlišit úmyslnost a neúmyslnost (pokud daného hráče neznáte osobně) některých případů a zbytečně tak dává šanci některým podvodníkům k jejich trikům. Jako příklad může být právě neuvedení zemí v decklistu – asi si řeknete, kdo by takovou věc dělal, když ví, že za to vždy dostane game loss. Ten, kdo však zná Justuse a ví, že on dělá hlavního rozhodčího, si může být skoro jistý, že za toto game loss nedostane, a tedy svůj počet zemí si bude v balíčku měnit, jak se mu zachce...

Problémy, které jsem řešil, byly většinou drobné chyby hráčů v interpretaci karet. Až na jednu výjimku. Pomalu už jsem se chtěl loučit s ostatními a sundávat své tričko rozhodčího, když tu se jedna dvojice na side eventech začala dožadovat rozhodčího. Situace byla následující: byl to typ II a hráči si navzájem míchali balíčky před druhou hrou. Jeden z nich však během míchání zjistil (míchal na tři hromádky), že soupeř má v balíčku jen 59 karet. Než to oznámil soupeři, požádal ho, zda by si mohl spočítat jeho karty v sideboardu. Tam jich měl soupeř správně 15. Od té doby už jsem byl na místě. Nejdřív jsem samozřejmě karty přepočítal a potvrdil nedostačujících 59 karet. Potom jsem se zeptal oponenta, zda nemá tušení, kde by mohla karta být. Řekl, že neví a navíc počítal karty před prvním zápasem a bylo jich šedesát. Podezřelé bylo, že ten hráč, který míchal, měl jeden prázdný černý obal u svého sideboardu. Sám však používal modré a oponent právě černé! Většinou, když takový problém nastane, hledaná karta se někde najde a soupeř uzná svojí chybu. To však nebyl tento případ. Celou věc sledoval také Thomas – jeden ze zkušených německých rozhodčích. Když jsem ho požádal o radu, řekl mi, že rozhodnutí je na mně, ale zároveň mi řekl, že hráče, co míchal, zná a že si myslí, že tu jednu kartu mohl úmyslně schovat. Věděl jsem, že se pravděpodobně nenalezne důkaz, který by změnil situaci, a že budu muset oponentovi udělit game loss. Přesto jsem se rozhodl oba hráče vystavit nátlaku, zda se nějakým způsobem nedozvím něco důležitého. Jednoho po druhém jsem si je vzal stranou a rozebral s nimi celou věc do detailů. Bohužel, bez výsledku. Oponent dostal game loss za nelegální balíček. Trochu útěchou může být skutečnost, že zápas nakonec stejně vyhrál.

Co z toho plyne závěrem? Situace, kdy vyvstane problém na straně nevinného (jako v tomto nastíněném případě), nedá se s tím nic dělat. Pokud je však problém na straně hráče, u kterého má rozhodčí podezření, že podvádí, postih by měl být zvýšen.

Velké turnaje mají obrovskou výhodu pro začínající rozhodčí (mezi které se stále počítám) a to tu, že je tu mnoho příležitostí, z kterých je možno se učit, a lze problémy diskutovat s ostatními. Grand Prix Heidelberg byl jednou takovou skvělou příležitostí.

- Luboš Lauer -

MAGIC The Gathering®

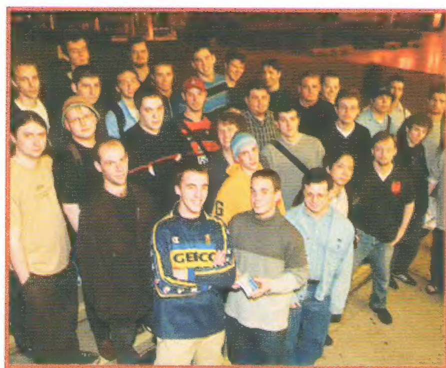
MASTERS SAN DIEGO

Typ II

Typ II jsme rozebírali před dvěma měsíci. Ukazovali jsme si, jak vypadá po odchodu Masska bloku a příchodu Odyssey, a zabývali jsme se složením herního pole na prvních větších světových turnajích. Přestože se tento formát nezměnil v tom, jaké sady jsou dovoleny, stávající balíčky jsou úplně jiné než tehdy. Vliv na tento formát měl hlavně tzv. Masters – turnaj konaný vždy v průběhu Pro Touru, na kterém se ve vyřazovacím boji utká 32 nejlepších světových hráčů. Kdo se zúčastní, je předem určeno, jednak podle celosvětového žebříčku DCI, podle úspěchů na jednotlivých Pro Tourech a Grand Prix a poslední možností, jak se kvalifikovat, je speciální kvalifikační turnaj tzv. Gateway, ale i toho se může zúčastnit jen hráč s minimálně 10 Pro Tour body (jen pro zajímavost: za vítězství na Grand Prix je 6 PT bodů). Hraje se opravdu o velké peníze. Vítěz získává 25000 a poražený v prvním kole „jen" 2000 dolarů. Světová špička se proto na tento turnaj soustředí a snaží se pochopitelně vytestovat co nejlepší balíčky. Seznámíme se proto s úspěšnými strategiemi z tohoto turnaje konaného v americkém San Diegu.



Rozhodně nejčastějším balíčkem byl modročerný kontrol, kterému se dnes už neřekne jinak než **Psychatog** (podle této klíčové karty). Balíček funguje tak, že rychle plní hrob různými prolíznutími, postupně získává karetní výhodu a pak stačí jediný útok Psychatogem, kterého soupeř nezablokuje, následné zahození ruky, removnutí hrobu a je hotovo. Princip je to sice jednoduchý, ale balíček je pro spoustu hráčů velmi těžký na hru, protože každé kolo máte plnou ruku karet a musíte se rozhodovat, kterou zahrát a kterou nechat na ruce. Každá karta, kterou dokážete udržet na ruce, totiž vlastně znamená 1.5 zranění do soupeře při finálním útoku. Zejména vzájemný zápas těchto dvou balíčků je hodně o zkušenostech a kvalitách jednotlivých aktérů. Dalším problémem je, že v obou barvách je tolik karet, které se dají při této strategii hrát, takže se vám do balíčku všechny rozhodně nevejdou. Z potvůrek lze hrát jenom Psychatogy, ale najdete také verze, které přidaly buď Shadowmage Infiltratory kvůli karetní výhodě (tyto verze pak většinou hrají více vracení potvor, aby jim případně pročistily cestu), nebo Nightscape Familiary (jeho prvotní funkce je zlevnit cenu vašich modrých kouzel, tedy převážné většiny vašeho balíčku - takové Fact or Fiction za 3 many si jeden nechá líbit, ale možnost s regenerací blokovat soupeřovy potvory taky není k zahození). Co se týče zemí, je výběr poměrně jednoduchý. Kromě ostrovů a bažin hrajete samozřejmě plný počet modročerných zemí Salt Marsh a Underground River. Pokud je potřeba, lze přidat i nějakou Darkwater Catacombs. Klíčová je ovšem země, která nevypadá na první pohled nejsilněji – Cephalid Coliseum. Kousací ostrov, který lze při thresholdu obětovat na líznutí a zahození tří karet, ovšem do tohoto balíčku zapadá naprosto úžasně. Thresholdu dosáhnete neuvěřitelně brzy. Díky velkému množství karet s prolíznutím, tzv. kántripů, se vám dřív nebo později zaplní ruka už zbytečnými zeměmi. V tomto momentě Coliseum obětujete, líznete nové tři karty a země zahodíte. Navíc je to opět podpora vašeho mazlíčka Psychatoga. Nejdůležitější je výběr ostatních kouzel. Samozřejmě je potřeba nějaké zakazování. Kromě standardních Counterspellů lze zařadit buď Undermine, Memory Lapse, nebo Syncopate (výhodný, zejména hrajete-li familiary). Pokud je ve vašem okolí hodně agresivních balíčků, hodí se také Force Spike. Další důležitou položkou je vracení. Všechny potvůrky zakázat nezvládnete a Atogovi je potřeba uvolnit cestu k vítězství. K tomu slouží Repulsy, Recoily a někdy také Aether Bursty. Jako každý kontrolní balíček i Psychatog potřebuje k vítězství získat karetní výhodu. K tomu slouží v prvé řadě nejlepší modrá karta současnosti – Fact or Fiction (tady navíc jako +6/+6 pro Atoga). Dobrá je také Probe (výhodná zejména, hrajete-li proti kontrolu). Stabilitu balíčku zajistí další prolíznutí za jednu manu Opt nebo Peek (opět vhodný, pokud je ve vašem okolí hodně kontrolů – podívat se, co má soupeř na ruce vůbec není marné). Pokud hrajete Memory Lapse, je dobrý také Predict. Kartu na vrchu soupeřovy knihovny hladce uhádnete, soupeř o ni přijde a vy si líznete dvě karty. Asi jediná černá karta, která se vejde do základu, je samozřejmě Duress. V některý verzích dokonce najdete Upheaval, kartu, která způsobí nový začátek partie, ale pokud máte dost many, může to znamenat např. začátek už s vaším Psychatogem ve hře. V sideboardu pak najdete nejčastěji Slay a Hibernation na hodně hrané zelené balíčky, Gainsay, Disrupt a Lobotomy na různé typy modrých kontrolů. Kvalitním zabíjením proti potvorým balíkům obecně je Ghastly Demise nebo Innocent Blood (jediné zabíjení nepříjemného Mystic Enforcera).





Principielně podobným balíčkem je **modrobílozelený** kontrol. Několika prolíznutími dosáhne thresholdu, položí svou zabíjecí bytost – Mystic Enforcera – a čtyřmi útoky tímto extrémně levným 6/6 létajícím nomádím mystikem s protekcí na černou hru ukončí. Zbytek balíčku je prakticky totožný: stejné zakazování (jen místo Undermine je k dispozici Absorb) a prolíznutí. V případě přemnožení soupeřových nestvůrek máte k dispozici nejlepší zabíjení všech dob – Wrath of God. Vynikající doplnění balíčku je Hobble, který dokonale zesměšní zejména soupeřova Psychatoga, ale je dobrý proti každé potvůrce. Do sideboardu kromě Gainsayů lze přidat proti Psychatogům další kvalitní potvoru s protekcí na černou – Questing Pheldagriffa. S agresivními balíčky by si měl poradit Call of the Herd. Proti kontrolům je v kombinaci s Peekem ze základu vhodný Meddling Mage.

Další novinkou je balíček založený na kombinaci dvou do této doby nehraných Odysseových karet – Terravore (zelená bytost za 3 many, která má sílu a obranu rovnu počtu zemí ve všech hrobech) a Balancing Act (každý hráč obětuje permanenty tak, aby jich měl tolik, jako hráč, který jich má nejméně. Totéž se stane i s kartami na ruce.) Balíček hraje pouze země, které se dají obětovat, takže když zahraje Balancing Act, obětuje všechny svoje země. Vy díky tomu přijdete o všechny permanenty na stole. Pak rychle vyloží velmi silného Terravore a je po partii. Proti soupeřům hrajícím zakazování je samozřejmě tato kombinace slabší, a tak k protlačení Balancing Actu slouží jednak Orim's Chant a jednak vlastní rušení Syncopate, takže modrého mága donutíte zakazovat dvakrát v jednom kole. Pokud ani to nestačí, vyřeší vše černá můra modrých – Obliterate. Ten se prostě zakázat nedá. Proti modrému je také horší samotný Terravore. Proto je v balíčku i jednomanový (okamžitě po vyčištění stolu tedy nezkántrovatelný) a nezacílovatelný Nimble Mongoose. Samozřejmě opět nemůže chybět Fact or Fiction.

Největším konkurentem těchto balíčků byl pak opět červenozelený beatdown. Díky dominanci modrých došlo u úspěšných verzí k přesunutí Spellbane Centaura do základu. Objevují se také balíčky, které hrají kromě něj ještě i plné počty nezkántrovatelných Blurred Mongoose a Yavimaya Barbarianů s protekcí na modrou. Opoziční balíčky s tokeny se díky velkému počtu karet Repulse, Recoil a Slay propadly do pole poražených.

Od té doby se žádný významnější turnaj jak u nás, tak na světové scéně nehrál a na regionálních turnajích tak vidíme převážně kopie či variace na balíčky zmíněné v tomto a předchozím rozboru typu II. Přichází však doba velkých změn. Od 1. března je možno hrát novou sadu Torment, kde je jednak spousta karet do stávajících balíčků a rozhodně je tam také mnoho karet, které přicházejí v úvahu pro vytvoření nových strategií. Navíc se na konci dubna bude konat Mistrovství České republiky v Magicu a typ II je jedním z formátů, v nichž se naši nejlepší hráči utkají. Uvidíme, s čím přijdou.

- Arnie -



Masters San Diego
Ryan Fuller- vítěz
Psychatog

4x Cephalid Coliseum
9x Island
4x Salt Marsh
2x Swamp
4x Underground River
4x Psychatog
4x Counterspell
4x Fact or Fiction
2x Force Spike
1x Gainsay
4x Memory Lapse
4x Peek
4x Predict
3x Repulse
3x Undermine
4x Aether Burst

Sideboard
3x Disrupt
1x Divert
1x Force Spike
1x Gainsay
3x Hibernation
2x Lobotomy
4x Slay

Masters San Diego
Ben Rubin
Enforcer

4x Adarkar Wastes
3x Brushland
4x Coastal Tower
7x Island
2x Sungrass Prairie
3x Yavimaya Coast
4x Mystic Enforcer
2x Absorb
4x Counterspell
2x Disrupt
4x Fact or Fiction
2x Hobble
4x Memory Lapse
2x Opt
4x Peek
2x Predict
4x Repulse
3x Wrath of God

Sideboard
2x Aura Mutation
4x Call of the Herd
4x Meddling Mage
3x Questing Phelddagrif
2x Wild Mongrel

Masters San Diego
Robert Dougherty
Terramon

4x Ancient Spring
4x Archaeological Dig
4x Geothermal Crevice
4x Irrigation Ditch
4x Seafloor Debris
2x Sulfur Vent
2x Timberland Ruins
4x Tinder Farm
4x Nimble Mongoose
4x Terravore
4x Balancing Act
4x Chromatic Sphere
3x Fact or Fiction
4x Fire
3x Obliterate
3x Orim's Chant
3x Syncopate

Sideboard
1x Bearscape
2x Disenchant
2x Dodecapod
1x Mana Short
3x Memory Lapse
1x Mystic Enforcer
1x Orim's Chant
1x Questing Phelddagrif
3x Repulse

Arcák & Králík

DECK CLINIC

Pokroucená věrnost



Vážená redakcia!

Chcel by som Vás poprosiť, či byste mi nemohli zaradiť do Vašej rubriky Deck Clinic môj modro-čierny balíček založený na karte Warped Devotion.

Vopred ďakuje Mišo

PŮVODNÍ BALÍČEK

4x Warped Devotion
2x Wash Out
2x Capsize
4x Metathran Elite
4x Sigil of Sleep
4x Recoil
2x Nightscape Master
2x Stormscape Master
4x Decompose
4x Vodalian Zombie
2x Meekstone
4x Counterspell
2x Dazze

13x Island
7x Swamp

KRÁLÍK

Jestliže stavíme balíček kolem Warped Devotion, začneme (jak jinak) Warped Devotion. Zkoušeli jsme v našich balíčcích tři i čtyři a nakonec jsme se rozhodli pro tři. Další kartou, kterou jsme přidali do komba, jsou Rising Waters (untapuje se jen jeden land za kolo). Umožní ti zalockovat soupeře i bez Warped Devotion. Pokud bys měl štěstí při shánění nebo jsi z rodiny finančního magnáta, můžeš místo Rising Waters použít Winter Orb, mocný starý artefakt dělající totéž, ale stojící o dvě many méně.

Nyní už máme v balíčku karty, s kterými jde vytvořit lock, tj. zabránit soupeři, aby víceméně cokoli hrál. Musíme kolem nich doplnit další komba a kombíčka a celý balíček doladit.

Určitě musíme použít malé, agresivní potvory (chceme je používat pod Rising Waters). Vodalian Zombie je super nápad, zelené je všude plno. Vyndáme všechny čtyři mastery. Obecně jsou docela slabí se svými požadavky na vyložení i aktivaci, takže do balíčku s Rising Waters prostě nepatří.

Použijeme ale Nightscape Familiara, který nám zlevní spoustu kouzel, což znamená urychlení a versatilitu pod Rising Waters. Další bytost tohoto decku by měla být Tradewind Rider, pán vraceču. Do balíčku by sis ho určitě měl dát, ale vzhledem k tomu, že je to přece jen karta v hodnotě přes stovku, doporučím ti i náhradu: Rhystic Deluge, které funguje pod Rising Waters víc než dobře, a Temporal adepta, „Tradewinda pro chudé".

Pánem agresivních potvor je momentálně Psychatog, pouze pro případ, že bys ještě nevěděl, jak funguje: zaútoč, zahoď karty, removni hrob a... Haló, soupeři, ty seš mrtvej?

Na naše potvůrky s radostí dáme Sigil of Sleep, který jsi zcela správně měl i ve svém balíčku. Kdybych někdy dělal Top 10 creature enchantmentů, Sigil by tam byl.

Když už vracíme do ruky, chce to umět rušit. Plný počet counterspellů je jasný, tvé dvě Dazy jsem také ponechal (pozor na ně pod Warped Devotion – vrací ostrov do ruky).

Recoily jsou do tohoto decku samozřejmostí.

Curiosity a Fact or Fiction jsou zde na prolízání. Nedávej nikdy Curiositu a Sigil na jednu potvoru, může se ti to vymstít, když o ni přijdeš!



Chuťovkou na závěr je Upheaval, který pod Devotionem funguje jako Jokullhaups...

K zemím řeknu jen to, co vždy, hraj je takhle, ale snaž se sehnat Underground Rivery nebo dokonce Underground Sea.

ARCÁK

Takže jak ten balík postavit ještě levněji než levně? Snadno! Sleduj...

Z vracení použijeme Seal of Removal, Capsize a Recoil. Kántrování Counterspell, Forbid a Mana Leak. Prolízávání Whispers of the Muse a Ophidian. Jediné další potvory jsou opět černí zlevňovači.

Podstatou balíčku je udržet kántrováním a vracením začátek, položit Warped Devotion a pomocí Capsize zalokovat soupeře. Karty ti dodá Ophidian, posléze i Whispers of the Muse. Zlevňovač urychluje buybacková kouzla. Na závěr zabiješ soupeře potvorami s jedničkou dopředu. Je to smutné, ale je to tak, jiný lepší závěr tenhle balík asi možnost vymyslet nemá.

Země jsou stejné jako u tvého balíčku, pouze zopakuju Králíkovo doporučení, aby sis sehnal lepší země.

Hodně štěstí při hraní!

KRÁLÍKŮV BALÍČEK

3x Warped Devotion
2x Rising Waters
4x Vodalian Zombie
4x Nightscape Familiar
3x Tradewind Rider
nebo 1x Rhystic Deluge
s 2x Temporal Adept
3x Psychatog

2x Sigil of Sleep
4x Counterspell
2x Daze
4x Recoil
2x Seal of Removal
2x Curiosity
2x Fact or Fiction
1x Upheaval

6x Swamp
4x Salt Marsh
13x Island

ARCÁKŮV BALÍČEK

4x Warped Devotion
4x Seal of Removal
4x Counterspell
4x Forbid
4x Recoil
4x Mana Leak
2x Capsize

4x Nightscape Familiar
3x Whispers of the Muse
4x Ophidian

13x Island
7x Swamp
4x Salt Marsh

S Warped Devotion si pohrávalo mnoho lidí a většinou neúspěšně. Nejznámější deckbuildeři si na úkolu postavit na ní balíček vylámalo zuby. Při testování tvého balíčku jsme proto zkusili jít jinou cestou a sám posuď, jestli úspěšně (osobně si myslíme, že sice nejsou z nejslabších, ale taky ne z nejsilnějších). Králíkův balíček je sestaven i z dražších karet, jeho celková cena ale určitě nedosahuje tak vysoko, jako cena dvojkových decků; Arcákův patří k těm levnějším. Oba jsou pro formát Extended nebo na nějakou arénu. (Proč nám nepíšete, na jaký formát chcete balíček postavit?) Hodně štěstí při shánění karet i hraní balíčku!




Sengir Vampire
Creature — Vampire
Flying
Illus. Kev Walker
4/4



CO NÁS PÁLÍ

Nedávno jsem při prohlížení nové Legendy narazil na opravdu „zajímavý a objektivní“ ceník MTG kartiček. V uvozovkách proto, neboť jsem jednou četl ve zmiňovaném časopise, že ceník dělá pokaždé někdo jiný, aby byl právě objektivní, či něco v tom smyslu. Slovo od slova vám to neodříkám, musel bych prohledávat všechny Legendy, ale možná na to i dojde. Zpět k onomu ceníku. Většinou jsem zvyklý na ceník Černého rytíře, avšak to, co si nám dovolil pan Roman Komanický (mimochodem, kdo to vlastně je? (vloudila se chybička -KM-)) připravit, překonalo i mé nejdivočejší představy.

Nejsem proti reklamě v časopise, kterou tyto ceníky jsou, protože o nějaké objektivnosti nemůže být ani řeč. Každý nějak vydělává a výjimkou nejsou ani hráči, kteří se začali zabývat prodejem jednotlivých karet a jejichž ceníky jsme měli možnost vidět právě v časopise Legenda (Hroch, ISI a nyní i Roman Komanický, což nejspíš bude Roman Mazanec a Vladimír Komanický). Chci tím říci, že spousta mladších hráčů otevře Legendu, podívá se na ceník a řekne si: „No to je prima, dostal jsem tři Reya, Dawnbringer, každou za 149 Kč a dal jsem mu za ně „jen“ 300,- !! To jsem udělal prima kšeft!“ Pak tenhle chudák přijde na turnaj, kde si chce sehnat tu čtvrtou a když ji u někoho uvidí a zeptá se na cenu, zjistí, že se jí majitel rád zbaví za 40 Kč, což je její skutečná hodnota. Nemusím, doufám, dodávat, že onen nešťastník s tím nejspíš asi sekne. No co, jeho chyba, že se nezeptal, řekne si většina, ale není to škoda? Tito hráči ze strachu, aby je nikdo „neosvačil“, raději sáhnou po nějakém ceníku, kterému věří a který je přeci úplně „normální“!

Ceny karet, které takto uvidíte v ceníku, nejsou nikdy reálné, protože na jejich skutečné hodnotě je nabalená i cena navíc, aby obchod něco vydělal. Na tom není nic špatného, závisí na hráčích, zda budou tyto ceny akceptovat, nebo si kartu seženou jinde. Asi jako když si jede pan podnikatel koupit rohlíky do Kauflandu, kde je nakoupí za 1,- a kde je hlavně takto může koupit každý. Po příjezdu do rodných Kotěhůlek akorát vyvěsí ceduli „Čerstvé rohlíky á 2 Kč“ a už jen rejžuje peníze, protože těch pekařů v okolí moc není. Celé je to jeden velký byznys. V případě Ivana Stanoeva to je ještě v rámci slušných mezí, ceny nejsou nějak brutálně nadsazeny, ale to, co jsem měl možnost shlédnout v posledním čísle, to byla fakt síla.

Jen namátkou:

Pernicious Deed	499,-
Spiritmonger	499,-
Vindicate	499,-

To snad opravdu není myšleno vážně?!

První dvě jmenované karty lze bez problémů sehnat okolo 250 – 300 korun na každém jen trochu solidnějším (co do počtu hráčů) turnaji. Těchto karet je již nadbytek, takže nehrozí, že byste je nemohli sehnat. Co se týče Vindikace, za 300 – 350,- vám ji také leckdo pustí a v nejhorším dáte 370,- a půjdete si ji koupit k Černému rytíři. Takové ceny bych ještě pochopil u karet, které jsou nové nebo těžko k sehnání (Urza´s Rage, Finkel, Sloni...), ale ne u těchto karet, kterých je díky prodejnosti Apocalypse opravdu hodně.

Tak, a teď co jsem výše napsanými řádky sledoval.

Tak zaprvé, aby si někteří nemysleli, že ceníky v Legendě jsou „svaté“. Za druhé, aby někteří další „své“ ceníky do Legendy vůbec necpali (viz Roman Komanický), když neví, kde je slušná mez. A za třetí, aby se podobné ceníky v Legendě vůbec nevyskytovaly, protože akorát zkreslují představu o skutečné hodnotě karty. Popřípadě by měly být alespoň označeny, jako ceníky daného obchodu, když už to tedy musí být, aby bylo patrno, čí je to práce a kde lze za tyto ceny nakupovat. To, že „tento ceník připravil Isi nebo nějaká imaginární osoba (fajn, možná to byl jen překlep) Roman Komanický“ opravdu nevypovídá o původu ceníku, který je ovšem těm „zasvěcenějším“ více než zřejmý.

Na úplný závěr všechny vyzývám, aby napsali svůj názor na mou kritiku, popřípadě připojili i něco nového, na co jsem zapomněl.

- Raptor -

Uznávám a vím, že ceníky v Legendě nikdy objektivní nebyly a nebudou, alespoň ne tak, jak bychom chtěli, nicméně se o to snažíme právě díky získávání těchto ceníků od různých lidí, potažmo obchodů. Pravdou je, že tyto ceny bývají o něco vyšší než reálné ceny mezi hráči, ale každý má možnost volby si tu kterou kartu v daném obchodě koupit/nekoupit. Ceny také bývají vyšší podle poskytovaných služeb. Jeden obchod bude mít v ceníku Spiritmongera za 350, ale když ho budete chtít a nebudou ho mít, tak máte prostě smůlu. Jiný ho bude mít v ceníku za 490 a zaručí vám, v rámci možností, že jej do týdne budete mít. Už je jen na vás kolik a za jaké služby jste ochotni zaplatit, nebo jak moc nějakou kartu sháníte a potřebujete. A když už tady zmiňuji Spiritmongera, musím dodat, že se mezi lidmi dá sehnat za Raptorem uváděných 250 – 300 Kč, ale určitě to nebude „bez problémů“ a bude to stát nějaké smlouvání.

Též uznávám, že tímto způsobem může dojít k určité mystifikaci méně zkušených hráčů v případě, že si otevřou booster a tam najdou Vindicate, kouknou do ceníku a tu radostně vykřiknou: „Mám kartu za pětikilo!“ S tímto pocitem vyrazí na nějaký turnaj a snaží se ji za tuto cenu prodat, což se mu může podařit, ale většinou mu bude nabízena cena nižší a nezkušený se začne cítit „svačen“ a ohánět se ceníkem v Legendě. Ale to je život – smiřte se s tím. To se však týká pouze těch, kteří chtějí kartu prodat. Pokud chcete měnit, tak si myslím, že se v klidu můžete držet poměru cen v jednotlivých cenících. Pokud vám někdo za zmiňovanou Vindicate nabídne Absorb nebo 4x Lord of the Undead, je to dobrá výměna. K tomuto účelu by ceník v Legendě měl sloužit především a již jsem to několikrát psal, ale jak vidno, marně.

Na závěr naší reakce bych ještě dodal, že jsem autora této kritiky (Raptora) požádal o vytvoření ceníku na Standard, jak si jej představuje on, a o výsledku jeho objektivnosti se můžete přesvědčit v tomto čísle Legendy. A abych nezapomněl, autorem minulého ceníku byl Vladimír Komanický, ne Roman.

Kamil Matoušek
šéfredakator

Fritka

V dnešním pokračování své minisérie věnované nejčastějším typům balíčků hraných na Typu II i Extended bych se chtěl po bílých koních věnovat klasické červené fritce neboli Slighu. Za předpokladu, že všichni víte, co je to Magic a alespoň několikrát jste tuto složitě vypadající hru s kartičkami vyzkoušeli, mi nějaké další bližší definice přijdou jako nošení dříví do lesa, proto snad jen pro těch pár, co si momentálně doopravdy nemůžou vzpomenout - fritka byla a je na Extended i Dvojce jeden z nejrychlejších agresivních útočných balíčků, jehož jedinou hrací náplní je tapování jednotek do útoku a střílení kouzel přímého zranění do protihráče, případně do jeho nepříjemných blokerů. Další cennou devizou fritky je její relativně nízká pořizovací cena a snadné hraní, pročež je, hned po green machine (která se jako jediná dokáže fritce vyrovnat v rychlosti zabití soupeře a o které si něco povíme v některém z příštích dílů), jedním z nejoblíbenějších decků u začínajících hráčů.

Konec definicím, raději si řekněme něco o nejnovějším obohacení této strategie v podobě dvou karet z Odyssey - Fireboltu a Barbarian Ringu. Oba tyto kousky natolik podporují princip balíčku, že pronikly i do verzí určených právě na Extended, kde už je výběr jednotek a direct damage přece jenom o něco větší než na současném Standardu. Firebolt někteří hráči zařadili místo klasických Shocků, trošku sice chybí možnost instantního seslání, ale na druhé straně i po jeho prvním zahrání musí už soupeř počítat s dalšími dvěma damagi tiše čekajícími ve vašem hrobě a ty mohou také často posloužit jako závěrečný dostřel a rozhodnout hru. Barbarian Ring zde figuruje v ještě universálnější roli, v první fázi hry vám poslouží jako zdroj červené many a v pozdější fázi je to další potenciální zdroj zranění. Na prvním přiloženém decklistu, který reprezentuje typickou verzi pro Extended, pak povětšinou naleznete karty již dobře známé - rychlé jednotky, jako Jackal Pup, Viashino Sandstalker a zejména Ball Lighting, který s jeho poměrem vyvolávací cena/účinnost prostě hrát musíte, podpořeno nejlepšími kouzly přímého zranění, jmenovitě Fireblast, Incinerate, Hammer of Bogardan a další. Nejdražší částí decku je pak plný počet fenomenálních Cursed Scrollů, víceméně „trvalý" zdroj colorless damage se prostě hodí, zvláště, když ruka bývá obvykle minimálně naplněna a soupeř pokládá otravné kruhy protekce, Warmthy nebo Chilly. Sideboard je zaměřen, jak jinak, než na dva největší protivníky červené, modrou a bílou a nechybí ani další Price of Progress, který proti balíčkům s nulovým počtem basic landů v základu, jakým je kupříkladu Finkula, dokáže opravdu hodně urychlit hru. Více už dalším popisováním nebudu unavovat a přejdu rovnou ke Standardu a to s již aktuálním Tormentem. Během psaní tohoto článku jsem na internetovém serveru brainburst.com nalezl jeden z prvních návrhů fritky určený pro současný Standard, její decklist naleznete taktéž někde na této stránce a v následujících řádcích si ho opět trošku rozebereme. Útočné hordy se rekrutují zejména z řad Goblinů (Raging Goblin, Goblin Raider a Mogg Sentry), doplněno o novou perličku z Tormentu - Grim Lavamancera, který zde není zrovna na útočení, ale spíše kvůli své zajímavé schopnosti proměnit vaše karty v hrobu na Shocky. Nesmí chybět samozřejmě ani nepostradatelná dvojice Skizzik a Flametongue Kavu. V kouzlech najdeme kromě klasického, již výše zmiňovaného direct damage i Reckless Charge, kterážto karta např. v kombinaci s Flametongue Kavu jasně říká „páté kolo ti zabiju blokera, pak tě projedu za 7 a navíc mám ještě flashback", což není určitě k zahození. Sideboard tvoří Lava Blister, na formátu, kde se často hrají dvou a vícebarevné balíčky (uvidíme, nakolik toto převaha černé v Tormentu změní či nezmění), vzhledem ke své nízké vyvolávací cenně opravdu nepatří k nejslabším, dále Price of Glory na nejrůznější typy Controlů. Ensnaring Bridge často dovede dobře spolupracovat s aktuálním stavem vaší ruky a zalokovat nepříjemně silné soupeřovy útočníky, zatímco soupeř sám pomalu umírá na Lavamancera a konečně uzavírá trojice Keldon Necropolis, Seismic Assault a Mogg Sentry. Uvedený decklist je samozřejmě pouze orientační a fritka všeobecně ponechává spoustu prostoru pro inovace, takže se nebojte vyzkoušet i nějaké vlastní nápady, pro které obvykle na Standardu bývá více místa, než je tomu na Extended, a rozhodně nekopírujte kartu po kartě :-). Přeji vám při tom šťastnou ruku a těším se na shledanou příště.

- George -

Lavamancer Sligh

4x Barbarian Ring
1x Keldon Necropolis
4x Grim Lavamancer
4x Raging Goblin
4x Goblin Raider
4x Flametongue Kavu
4x Skizzik

4x Reckless Charge
4x Firebolt
4x Volcanic Hammer
4x Urza´s Rage
1x Mogg Sentry

18x Mountain

Sideboard

4x Lava Blister
4x Price of Glory
4x Ensnaring Bridge
1x Keldon Necropolis
1x Seismic Assault
1x Mogg Sentry

Extended Sligh

4x Wasteland
2x Ghitu Encampment
2x Barbarian Ring
4x Ball Lighting
4x Jackal Pup
4x Mogg Fanatic

4x Cursed Scroll
4x Fireblast
4x Incinerate
4x Firebolt
2x Viashino Sandstalker
2x Hammer of Bogardan
2x Price of Progress
2x Urza´s Rage

16x Mountain

Sideboard

4x Anarchy
4x Pyroblast
3x Pyrokinesis
2x Flametongue kavu
2x Price of Progress



Magic The Gathering

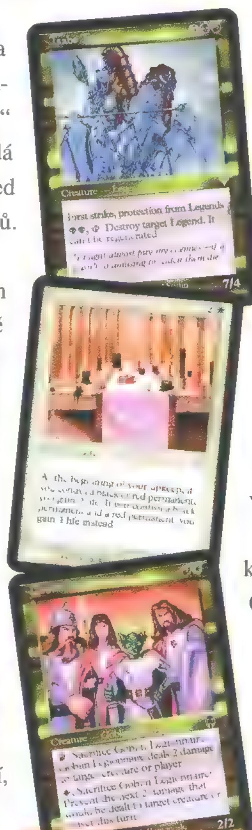
MŮJ PRVNÍ TURNAJ

Milí čtenáři, před nedávnem jsme psali, že do Legendy přijímáme i články od vás a na tuto výzvu přišlo i pár výtvorů. Většinou však byly gramaticky a obsahově nepoužitelné, nicméně tato nabídka stále platí. Máme tu pro vás reportáž od Tomáše Korandy z jeho prvního turnaje. Bohužel je to trochu se zpožděním, neboť přestěhování redakce a fungování české pošty se nějak nesladilo dohromady. Přesto jsem se rozhodl reportáž použít. Především proto, že reportáže z malých turnajů nám obecně chybí a také pro povzbuzení ostatních začínajících autorů nebo turnajových hráčů.

-KM-

Jsem docela obyčejný, 15letý hráč MAGICu. Tuto skvělou hru „pařím" druhým rokem a poté, co jsem se ji naučil, rozšířil jsem ji na své dva kamarády Petra a Martina.

Když jsme se letos na první den školního roku zase po prázdninách sešli, byli jsme celkem za jedno v názoru, že už konečně navštívíme nějaký turnaj. Ovšem preview Odyssey se nám zdálo jako příliš velké sousto pro úplné začátečníky turnajového života. Těšili jsme se tedy na zářijovou Legendu. Ta přinesla zklamání. V rubrice „plánované turnaje" kolonka Plzeň chyběla. No, co se dá dělat. Počkáme do října. První pohled do říjnového čísla vedl do turnajů. Hurá – 27. 10. – dvojka v Plzni.



Dva dny nato už s Petrem a Martinem kujeme pikle. V té době už má každý z nás vyhraněný (ale asi ne tak úplně správný) názor na to, co bude hrát. Martin takovou parodii na Dark fires bez fires, Petr černomodrý beatdown se zombiemi a jejich pálením v Deadpultu. Nechybí ani slušná dávka fritu *(nespletl jsi se u těch barev? -KM-)*. No a já? Jednoho krásného dne se mi zalíbila karta Dega Sanctuary. Postavil jsem kolem ní níže sepsaný balík s dominantou vraždění nestvůr.

27. 10. v 10 hodin, plni sebevědomí, vyrážíme hledat restauraci U Námořníka. Jsme tu moc brzy, ještě je zavřeno. Chvíli postáváme a během toho se opodál zastavili dva kluci přibližně našeho věku. Rána byla, když nám lidé z Námořníka řekli, že tam turnaj není. Ale ti dva věděli, jak si s tím poradit. V patách zkušenějším kolegům šťastně dorážíme ke klubovně TJ UNION a za jejími vraty vidíme hlouček lidí, kteří prostě od pohledu vypadají jako magicáři. Nejistě jsme se vmísili a provedli dokonce několik výměn. A tu pronesl jeden ze zkušených větu – blesk z čistého nebe: „Dneska se naposled hraje stará dvojka, od listopadu je Odysea." To jsme nevěděli. Pro mě to naštěstí znamenalo pouze vyměnit jednu kartu v sideboardu, ale Martin vyndal 11 karet a Petr ještě víc. Svépomocí jsme přesto balíky doladili. Tak tedy vzhůru do prvního turnaje.

Můj první soupeř hrál červenobílý balík s kartami Flametongue Kavu, Goblin Legionaire, Goblin Trenches apod. V první hře jsem to schytal a nezachránila mě ani Tsabo – sestřelil ji kavu. Ve druhé hře vrtkavé štěstí nakonec zůstalo na mojí straně a rozhodující hra byla divoká. Skončil jsem – díky těm Degám – na 103 životech *(no fakt :-))* poté, co Tsabo blokovali goblini čile vyskakující z Goblin Trenches. Naštěstí oboje Trenches odčaroval Disenchant a gobliny jsem zabíjením a Tsabo vyhubil. 2:1. Hurá – turnajoví borci se dají porazit!

Druhé kolo byla studená sprcha. Černobílý kontrol – aha. První hru rozhodly okolo 6. kola 3 Chimeric Idoly. Na druhou jsem mohutně sidoval. Na 4 Disenchanty se ale tentokrát Idol neukázal, zato jsem se seznámil s Nether Spiritem. Aspoň mě potěšilo, že soupeř s 13 životy a Phyrexian Arenou na stole, poté, co dostal Blazem za 7, zase arénu ničí vlastním Vindicatem. Ale z druhého kola jsem si odnesl 0:2. Už teď jsem věděl, že příště jsem tu zas.

Třetí soupeř mi předvedl, jak se hraje modrobílý kontrol. Obě hry měly stejnou režii – přeruš, co můžeš, pak vypusť Desolation Angela. Další 0:2.

Čtvrté kolo jsem se utkal s Draw&Go se strakami a Mahamoti Djiny. Obě hry byly vyrovnané, ale soupeř měl o málo víc counterování, než já zabíjení. Opět 0:2.

V pátém kole byl za mého soupeře určen zelenobílý „strojvůdce". Jenže na jeho mrchy zabíjení sedělo a s Blastodermy si to v obou kolech Tsabo ošklivě vyřídila. Heuréka! 2:0.

Takový byl tedy můj první turnaj. Petr dopadl stejně jako já – 2:0:3, Martin všechno prohrál. Okolo šesté jsme všichni spokojení a plní zážitků dorazili do svých domovů.

Tímto apeluji na všechny čtenáře, kteří snad nikdy na turnaji nebyli. Na ten nejbližší rozhodně vyrazte – vždyť o nic nejde.

- Tomáš Koranda -

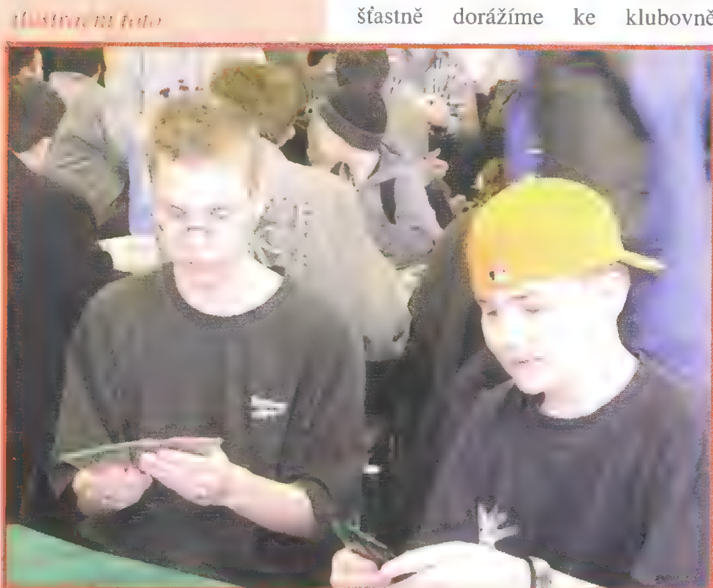
MŮJ BALÍČEK

4x Pacifism
3x Manacles of Decay
3x Dark Banishing
2x Agonizing Demise
1x Blaze
4x Goblin Legionaire
2x Putrid Warior
2x Phyrexian Rager
2x Flowstone Charger
1x Gerrard Capashen
1x Phyrexian Gargantua
1x Tsabo Tavoc
4x Dega Sanctuary
2x Squee's Embrance
2x Disenchant
1x Jalum Tome

8x Plains
8x Swamp
7x Mountain

Sideboard
3x COP: Green
3x COP: Red
3x Blood Pet
2x Disenchant
3x Boil
1x Dead Ringers

Ilustrační foto



INTERNET? INTERNET!!

Wastelands je už poměrně stará a úspěšná hra a již si získala docela solidní hráčskou základnu. A v tolika lidech se už najdou i šikulové, co chtějí a umí dělat internetové stránky o své oblíbené hře. Na českém Internetu se dá najít přibližně 15 stránek rozdílné obsáhlosti o všem možném souvisejícím s Wastelands a dokonce i 2 aukce (nutno ovšem podotknouti, že nic momentálně nenabíz,í a tudíž jsou nefunkční). Základním zdrojem by mohla být stránka distributora hry ***(www.blackfire.cz),*** ale ta se omezuje pouze na minimum informací a věnuje se více ostatním hrám, jako Mt:G nebo Pokémon, a tím přenechává činnost v tvoření webových stránek nám hráčům.

Do fondu wastelandového Internetu přispívají jak docela neznámá jména, tak i „věhlasní" hráči. A právě jeden věhlasný hráč vytváří asi nejlepší a jedinou pravidelně aktualizovanou stránku. Není jím nikdo jiný než Adam Svěchovský, známý to ostravský hráč, který se často ukáže na turnaji i mimo své bydliště. Jeho stránky nesou název Ostravské Wastelands ***(waste.webpark.cz),*** a tak přesně vystihují, co na nich lze najít. Obsahují totiž vše, co potřebuje ostravský hráč Wastelands vědět: rozpis turnajů v ostravském okolí (dříve obsahovaly turnaje v celé republice, možná tomu tak bude opět), reporty z turnajů a také ostravský žebříček. Ostravský žebříček je lokální obdobu celorepublikového hodnocení s tím, že se do něj započítávají jen turnaje odehrané v Ostravě a jedna sezóna trvá rok. Pro mimoostravské hráče jsou tu všechny nejaktuálnější žebříčky a čas od času reportáž z velkých turnajů v Praze. Nakonec nesmím zapomenout na tržiště. Jedná se o prodej jednotlivých karet zásilkovým způsobem, nabídka je docela bohatá, a tak můžete doplnit svou sbírku o chybějící kousky. Celkově vzato jsou to graficky nenáročné, ale obsahově velice bohaté stránky, které se vyplatí určitě navštívit.

Další stránky, na které můžete narazit, nejsou tak kvalitní, ale obsahují také užitečné informace. Zajímavé jsou například dvě poměrně nové stránky se stejným jménem Pražské Wastelands ***(wlands.webpark.cz)*** a ***(x-wastelands.webpark.cz).*** Jsou si velice podobné, ale e-mail autora je jiný. Proto usuzuji, že se jedná o dvě nezávislé stránky. Druhá z nich je trochu obsáhlejší. Najdete na ní to samé, co na první, plus navíc užitečný rozpis turnajů v Praze. Na obou je k dispozici aktuální žebříček všech kategorií, top ten, galerie několika obrázků z karet, starší konstrukce balíčků, články a komba smrti. Bohužel, jedná se většinou o starší materiály, které už někde zveřejněny byly, jak v Legendě, tak na jiných stránkách. Ale slouží jako dobrý archiv a snad se dočkáme také nějaké autorské činnosti tvůrců stránek. Souhrnně jde o zajímavý zdroj starších informací. A já doufám v jejich další vývoj.

Ostatní stránky jsou více méně staré a neaktualizované, přesto na nich lze najít nějaké zajímavosti. Mezi tyhle stařešiny patří dříve velice dobrá stránka Svět přeživších (starší název Doupě přeživších) ***(wastelands.titicaca.cz/).*** Její autor Ivo Barteček ml. mi přes e-mail sliboval brzkou aktualizaci, ale jeho zaneprázdněnost jinými činnostmi je asi větší, než předpokládal. A tak stránka dál zarůstá pavučinou zapomnění. Unikátní na ní jsou „Wastelands doplňky" jako kurzory nebo startovací a vypínací obrazovky pro Windows, samozřejmě s wastelandí tématikou. Graficky a technicky je to určitě nejhezčí stránka, ale jak se zdá, potřebuje nového webmastera.

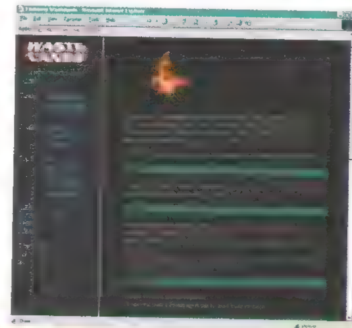
Teď už bych jen zmínil stránky dávno mrtvé, některé i s datem úmrtí :-)

Wastelands ***(wastelands.webpark.cz/)*** skonala dne 2. 4. 2001; Napálsko – Napajedla ***(www.volny.cz/vladims)*** zaživa pohřbena 9. 6. 2001; Adamovy Wastelands ***(www.mujweb.cz/www/jeriko/home.htm)*** odešly na věčnost dne 22. 9. 2001; Karpovovy kartičky ***(www.volny.cz/wastelands/)*** nás opustily k velké lítosti všech a nakonec Červený drak ***(www.onreklama.com/drak),*** který se asi upálil svým ambiciózním plamenem. Tyto stránky tady nezveřejňuji proto, že se vyžívám ve psaní parte, ale doufám, že takto přiměji aspoň některé webmastery k oživení svých stránek k radosti nás všech.

Jestli tenhle článek navnadil internetové nadšence k vytvoření svojí vlastní stránky, tak budu moc rád. Mimochodem, i já zvažuji něco malého vytvořit, tak můžeme soupeřit o nejhezčí webpage o Wastelands. A poslední poznámka na závěr: když svojí stránku nechcete obnovovat a zahnívá už delší čas, tak jí radši zrušte úplně, ať zjednodušíte orientaci při hledání hodnotných zdrojů :-).

- Martin Szolár -

*(A protože Martin je muž činu, tak od doby napsání tohoto článku již stihnul slibované stránky vytvořit. Najdete je na **www.sweb.cz/toshiro** -red.-)*





STRATEGIE KARET

Professor Filius Flitwick

Když začínáte stavět jakýkoli balíček pro sběratelskou karetní hru Harry Potter, měli byste začít s výběrem vašeho kouzelníka nebo čarodějky. Každá z karet kouzelníků/čarodějek může být skvělou volbou. Pro dnešek jsem zvolil puntičkářského profesora Filiuse Flitwicka, který umožňuje získat výhodu nad oponentem.

Karta Professor Filius Flitwick má dvě unikátní schopnosti. Jedna umožňuje vyměnit 2 karty z ruky za nějakou kartu z vyřazených, která potřebuje Charm energii na svoje zahrání. I když se to může zdát užitečné, pravá síla profesora Flitwicka je v jeho druhé schopnosti – poskytuje vám magickou energii rovnou jedné Charm lekci. Tento zdánlivě nevýznamný bonus pomáhá ve dvou zásadních věcech. Zaprvé, jste díky tomu na začátku rychlejší než oponent. V prvním kole můžete hrát karty vyžadující pouze jednu Charm lekci bez nutnosti hrát kartu lekce. Ale protože není mnoho dobrých kouzel pouze za jednu lekci, můžete první akci využít na zahrání lekce a jako druhou akci zahrát nějakou kartu, která potřebuje dvě magické energie. Spousta skvělých kouzel potřebuje magickou energii ze dvou lekcí a s profesorem Flitwickem je můžete hrát hned v prvním kole. Zadruhé, to znamená, že vždy, po celou hru, budete mít jednu Charm energii, takže nemusíte ve svém balíčku mít jedinou Charm lekci na to, abyste mohli hrát Charm kouzla. To vám umožňuje dát si do balíčku Charm kouzla a předměty bez starosti o správný počet Charm lekcí. Může to vypadat, že schopnost profesora Severuse Snapea poskytovat energii Potion lekcí je stejně dobrá, ale není tomu tak. Skoro všechna dobrá Potion kouzla potřebují pro svoje zahrání vyřazení Potion lekce, takže Snapeův bonus v Potion balíčku není tak dobrý, jako Flitwickův bonus v Charm balíčku, protože stejně potřebujete nějaké Potion lekce. Snape má samozřejmě jiné výhody, ale o tom až někdy jindy.



Můj balíček s názvem Pot Luck je postaven právě kolem profesora Filiuse Flitwicka. Díky poskytnutí magické energie Charm můžu bezpečně postavit balíček na třech typech lekcí: Care of Magical Creatures, Potions a samozřejmě Charms. Normálně stavím balíčky, které jsou založeny jen na dvou barvách lekcí. Zatímco zhruba třetina balíčku jsou Charm kouzla, nemám v balíčku jedinou Charm lekci. Když položím lekci Care of magical Creatures a Potions do hry, můžu hrát Charm kouzla, jako Magical Mishap (už v prvním kole!), Toe Botter, Vermilious a ostatní. Flexibilita tohoto balíčku mi navíc umožňuje hrát mé oblíbené bytosti a přitom ještě hrát ultra silná Potions kouzla jako Draught of Living Death, a můžu zařadit i drahá Healing kouzla. V kombinaci s univerzálními Charm kartami, které mohou zranit jak oponenta, tak nějakou jeho bytost, mám dobře vyvážený balíček se silnou ofenzívou.

Ale pozor! S tím, jak jsem se zaměřil na výhodu lekcí – mít neustále energii jedné Charm lekce k dispozici, byste nikdy neměli zapomenout na možnost použití Flitwickovy schopnosti – získat z vyřazených karet zpět nějaké Charm kouzlo. Tato schopnost nepotřebuje ke svému použití akci, takže například můžete zahrát Charm kouzlo jako svou první akci, použít profesorovu schopnost, toto kouzlo získat zpět a jako druhou akci zahrát to samé kouzlo znovu.

Nezáleží na tom, jakého kouzelníka nebo čarodějku si zvolíte. Nemohu klást dost velký důraz na důležitost výběru kouzelníka před začátkem stavby vašeho balíčku. Profesor Filius Flitwick má rychlejší start a je jedním z mých favorizovaných kouzelníků ve hře, ale je dobrý pouze v balíčku, který bude, jak se říká, sedět na míru jeho schopnostem. –KM–

Otázky a Odpovědi

Pokud jsem si koupil balíček „Starter Set", co si mám kupovat dál za druh balíčku a kolik stojí?

Jako další bychom doporučili doplňkové balíčky, tzv. boostery, ve kterých jsou náhodně namíchány karty a to tak, že vždy najdeš minimálně jednu vzácnou kartu. Tyto boostery stojí 139,– Kč. V současné chvíli máš volbu ze dvou sad – základní edice, kterou si můžeš zkompletovat sbírku karet ze starteru, nebo Quidditch Cup, což je další rozšiřující edice. Záleží jen na tobě.

Co u některých karet ITEM znamená pojem PROVIDES?

Slovo Provides se nevyskytuje jen na předmětech (item) ale i na některých charakterech a znamená to, že ti tyto karty poskytují znalosti potřebné k zahrání nějakých karet, stejně jako lekce. Pokud je na této kartě víc značek určité lekce, poskytuje tolik magické energie, kolik by poskytoval stejný počet lekcí. Ale pozor, tyto karty se nepovažují za lekce.

Kolik už má celkem Harry Potter karet i s „Quidditch Cup"?

Základní edice obsahuje celkem 116 karet a Quidditch Cup jich má 80. To dohromady dává 196 karet.

Když mám jako bytost třeba Surly Hound, můžu s ním útočit a když mám dvě akce můžu zde dát jinou bytost? Pokud ne, co mám dělat?

Útok bytostí je nezávislý na počtu tvých akcí. Tvoje bytosti útočí na začátku kola, hned potom co si lízneš kartu a po jejich útoku máš dvě akce, které můžeš využít dle svého uvážení. Jestli na začátku kola žádnou bytost ve hře nemáš, nedáš toto kolo z útoku soupeři žádné zranění i kdybys nějakou bytost v tomto kole vyložil. Bytost, kterou vyložíš v tomto kole, útočí až na začátku tvého dalšího kola.

KONSTRUKCE BALÍČKU

Mazlíčci Filiuse Flitwicka

Jste připraveni trochu poučit oponenta o Charm lekcích? Profesor Filius Flitwick je se svojí troškou triků hotov vám v tom trochu pomoci.

Mazlíčci Filiuse Flitwicka

Startovní charakter (1)

Professor Filius Flitwick

Bytosti (20)

2x Unicorn
2x Guard Dog
3x Kelpie
2x Norbert
4x Scottish Stag
4x Boa Constrictor
3x Vicious Wolf

Předměty (6)

2x Borrowed Wand
4x Cage

Kouzla (15)

4x Toe Biter
4x Vermillious
4x Stupefy
3x Out of the Woods

Lekce (19)

19x Care of Magical Creatures



Koncept tohoto balíčku je velmi jednoduchý: Bytosti způsobují zranění vašemu oponentovi a karta Profesora Flitwicka umožní zahrát tu trochu Charm kouzel na odstranění ostatních bytostí a na zranění soupeře. Když se podíváte na soupis balíčku, zjistíte, že se v něm nenachází jediná Charm lekce! Jak tedy používju všechny ty Charm kouzla? Profesor Filius Flitwick, Instruktor hodiny očarování (Charm), vám poskytuje jednu Charm lekci „zadarmo", takže nepotřebujete mít Charm lekce ve hře! Věřte mu, on o „srdci" ví všechno.

Způsobování konstantního zranění vašemu oponentovi je zajištěno pár kartami Scottish Stag, které jsou v balíčku. Je to jedna z mých nejoblíbenějších bytostí, protože je velmi těžké se jí zbavit a také proto, že většina lidí si nechce dělat s jejím vyřazením větší starosti. Oponent musí této bytosti způsobit 5 zranění jen proto, aby zastavil jedno zranění za kolo.. Pokud se to ale rozhodne ignorovat, bude ho to stát nemálo karet.

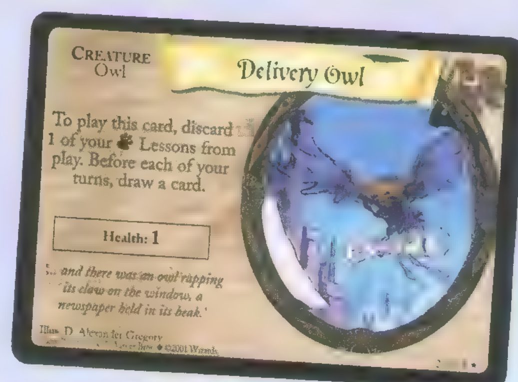
Další skvělá bytost, která je v balíčku, je Unicorn! Ačkoli nezpůsobuje žádné zranění vašemu oponentovi, dává vám extra akce navíc, a to hned v kole, kdy přijde do hry! Přestože na jeho zahrání potřebujete vyřadit kartu Creture lekce, určitě stojí za to mít v balíčku bytost se zdravím 6, která vám dává extra akci každé kolo.

A nakonec tu jsou největší bijci celého balíčku: Guard Dog a Norbert. Jediné, co vám k tomu řeknu je, abyste si Norberta drželi v ruce do doby než budete mít pár lekcí navíc než jen na jeho vyložení, ale naproti tomu Guard Dog by měl jít na stůl hned, jak je to možné. Je to proto, že Pes potřebuje na vyložení 7 lekcí a Norbert vás některých zbaví. Guard Dog i Norbert mohou oponentovi způsobit pěknou řádku zranění a problémů, ale pamatujte, že ve hře může v jeden okamžik být pouze jeden Norbert, protože je unikátní.

Možná se také divíte, že jsem zařadil jen 19 karet lekcí, ale karty předmětů Cage a Borrowed Wand by vám měly poskytovat dostatek extra energie, aby umožnili zahrát vaše ostatní karty.

Ještě je možné zařadit místo nějaké bytosti Flafyho (jednou až dvakrát do balíčku), ale tohle rozhodnutí a případné další úpravy balíčku už nechám na vás.

Takže toto je moje lekce pro vás. Doufám, že se dobře učíte a připravujete se jít ven do světa ukázat svou sílu.



STRATEGIE KARET

Hermioniny znalosti

Jsou dvě hlavní věci, jak může váš balíček z této schopnosti profitovat. Zaprvé: můžete dostat do hry rychleji více lekcí, což vám umožní dříve hrát silnější karty. Nehledě na to, že je úplně jedno, jaký typ balíčku hrajete. Když hrajete za Hermionu, můžete si v klidu dovolit hrát karty s vysokou vyvolávací cenou. Normálně trvá věky, než zahrajete tak nákladné karty, jako Draught of Living Death, a pokud si takovou kartu líznete do ruky hned na začátku, většinou vám na ruce bude smrdět pěkně dlouho. Schopnost Hermiony (kombinovaná se zdravou podporou karet lekcí) vám dovolí zahrát taková velká kouzla a bytosti ještě, když váš oponent je stále někde na začátku.

Druhá možnost, jak z karty Hermiony vytěžit maximum, je hrát karty, které pro své zahrání potřebují vyřazení nějaké vaší lekce ze hry. Většinou sem patří nějaká lepší Potion kouzla a mnoho kvalitních bytostí. Je zbytečné hrát lekce, které jsou následně vyřazeny za plný počet akcí (použít dvě lekce a dvě karty na zahrání těchto Potions kouzel nebo bytostí). Normálně potřebujete akci na zahrání lekce a akci na zahrání karty, která tu lekci vyřadí. Hermionina schopnost položit do hry dvě lekce za jednu akci způsobuje prodloužení „trvanlivosti" lekcí ve hře, čímž udělá zmiňované karty trochu hratelnější a cenově efektivnější.



Můj balíček založený na Hermioně používá lekce Potion a Transfiguration. Myšlenka balíčku je položit do hry tak rychle, jak jen to jde, dost Potion lekcí a pak hrát drahá zraňovací kouzla, jako Malevolent Mixture a Draught of Living Death, stejně jako léčící kouzla typu Burning Bitterroot Balm a Elixir of Life. Transfiguration v balíčku slouží k tomu, abych mohl zahrát Alchemy, pro Hermionu mou nejoblíbenější kartu. Se dvěma lekcemi ve hře a touto kartou může Hermiona v balíčku najít dvě karty lekcí jako jednu akci a jako druhou akci je obě položit do hry. Je to asi nejrychlejší cesta, jakou znám, jak za jednu kartu v ruce dostat dvě karty do hry.

Volba hrát za Hermionu pravděpodobně znamená být efektivní, ale stejně, jako se její schopnost točí kolem možnosti mít více lekcí, je potřeba dát do jejího balíčku lekcí víc než obvykle bývá zvykem. Také nemusí být k zahození dát do jejího balíčku karty, jako Unicorn nebo Delivery Owl, které vám umožní si lízat karty navíc bez ztráty akce, protože vám Hermiona umožňuje hrát víc karet než normálně.

–KM–

Výběr vašeho startovního charakteru je často ta nejlepší cesta jak začít stavět nový hrací balíček. Kouzelníci a čarodějky vám mohou dát základ pro další strategii vašeho balíčku, speciálně, pokud se jejich schopnost dá používat stále dokola. Schopnost Hermiony Grangerové vám dovoluje vyložit dvě lekce za spotřebování pouze jedné akce místo jedné lekce za akci hned, jak máte ve hře minimálně dvě lekce. (Je to prostě šprtka, ale potřebuje se nejdřív trochu zahřát.)

KNOCKED OUT

Feraligatr ???
Croc ? Gator ?

Cokoliv to je, stejně to neumí tancovat!

Vše, co potřebuješ, nalezneš jen v ***Knocket Out***, tvém měsíčníku o organizovaném hraní.



Tropical Mega Battle – II. Ročník



25 hodin letu, 12ti hodinový posun, modré nebe a azurový oceán plný stříbrných delfínů a opálených serfařů... Tento rok letělo několik nejlepších trenérů do Honolulu, aby změřili své síly s nejlepšími z USA a Japonska ve velkém tropickém turnaji.

Victor Crusner (Švédsko), Shenk Zeng (Nizozemsko), Andy Diedrich (Německo), Michael Baia (Dánsko), Jorge Andre Figueirado (Portugalsko), Amy Clarke (Anglie) a Kevin Yay (Francie) zde reprezentovali Evropu. Evropu, která je na tyto trenéry hrdá.

Turnaj byl rozdělen na super draft pořádaný společností Pokémon comp. (možné zažít jen při této události) a na další kola, kde se utkali trenéři vybavení vlastními kartami.

Během západu slunce, kdy hrála na velkém jevišti taneční skupina Hula známé hudební hity, byl jmenován Jorge Andre šampiónem, Andy Dietrich obdržel stříbro a Viktor (Viking) Crusner byl vybrán jako nejlepší hráč Pokémon comp.

**Správný balíček pomohl Jodgeovi zvítězit v této těžké konkurenci.
Podívejte se, jaké karty byly nejlepší:**

	POKÉMON	
3	Ditto	Fossil
1	Zapdos	Base Set
1	Rocket's Zapdos	Gym Challenge
1	Electabuzz	Base Set
1	Jolteon	Jungle
2	Eevee	Neo Discovery
1	Electrode	Base Set
2	Voltorb	Team Rocket
1	LT.Surge's Electabuzz(lv.22)	Gym Heroes
1	LT.Surge's Electabuzz(lv.28)	Gym Heroes
1	Togetic	Neo Genesis
2	Togepi	Neo Genesis
1	Clefable	Jungle
1	Clefairy	Neo Genesis
1	Cleffa	Neo Genesis
1	Onix	Base Set
1	Steelix	Neo Genesis
	TRAINER	
1	Super Energy Removal	Base Set
1	Energy Removal	Base Set
2	Focus Band	Neo Genesis
1	Gold Berry	Neo Genesis
1	Super Potion	Base Set
1	Potion	Base Set
1	Item Finder	Base Set
1	Computer Search	Base Set
1	Mary	Neo Genesis
1	Super Energy Retrieval	Neo Genesis
1	Professor Oak	Base Set
1	Professor Elm	Neo Genesis
1	Gust of Wind	Base Set
1	Switch	Base Set
	ENERGY	
1	Metal Energy	Neo Genesis
1	Rainbow Energy	Team Rocket
19	Lightning Energy	Base Set
1	Potion Energy	Team Rocket
1	Double Colorless Energy	Base Set



Jorge Andre, vítěz Tropical Mega Battle

Více informací o této zajímavé události a o Andreho balíčku naleznete níže

STS San Diego

Po sedmi měsíční Evropské kvalifikační Tour se více než 30 nejlepších evropských trenérů Pokémonů potkalo v San Diegu, aby se zúčastnili ***Super Trainer Showdown.*** Vše začalo 12ti hodinovým letem, kde měli hráči možnost vyměnit karty s ostatními trenéry, sdělovali si své zážitky a setkali se se spoustou nových přátel. V pátek si většina trenérů užívala slunce u překrásného moře, zatímco němečtí a španělští hráči využili okolních prodejen k doladění svých balíčků.

Pátek večer byl vyhrazen jen pro testovací hry a Renenzy Plaza Hotel byl plný očekávání druhého „velkého" dne. Potom to přišlo... Sobota odstartovala pomalu a to i pro to, že všichni kvalifikovaní hráči mladší 15ti let, obdrželi 3 automatická vítězství (3 bye)

Jak to vlastně dopadlo?

Holandský šampión **Baran Guntekin** dosáhl devátého místa a scházelo málo a dostal se až do čtvrtfinále. Němečtí bratři **Daniel** a **Raul Sternovi** se oba dostali i přes velkou konkurenci do top 8 v jejich věkových kategoriích, byli však okamžitě smeteni svými soupeři. Pokémoní taťka **Jean-Marc Schosse** z Belgie – otec stříbrného trenéra z minulého roku, Jeromého, vyhrál titul v kategorii seniorů, poté co v této kategorii doslova rozmetal ostatní trenéry.

Novinky v roce 2002:
Program Pokémon Profesor
Série Gym Challenge (Praha, duben 2002)
Evropské Stadium Events
Světový šampionát Pokémonů

Bližší informace získáte na *www.blackfire.cz* a *www.wizards.com*



Účastníci STS San Diego

[illegible]

NEO TRILOGIE

NEO GENESIS



Před tím, než byla vydána edice Neo Genesis, byly na turnajích nejčastěji vítězné balíčky s rychle útočícími základními Pokémony s vysokým počtem HP a s mnoha trenérskými kartami.

Jeden z trochu oblíbených evolučních balíčků byl Wigglytuff.

Pak ale přišla Neo Genesis a celkově změnila hru. Měla tolik turnajově vítěyných karet jako všechny ostatní edice dohromady. Dva nové typy energie a několik zcela nových Pokémonů, včetně baby Pokémonů. Steelix se svým vysokým počtem HP a Metal Energie zastavili „rychloútočné“ základní Pokémony. Navíc Cleffa byla tak převratná, že si našla cestu skoro do každého balíčku.

Temná strana této nádherné edice je Sneasel, který se stal nejvíce obávanou kartou vůbec. Schopnost způsobit 140 zranění druhé kolo pouze se dvěmi energiemi způsobovala lidem šílenství. Murkrow, druhý ze dvou Darknes Pokémonů v této edici, je prostě „jen“ nebezpečný. Byl to první Pokémon, který mohl totálně zalockovat vašeho oponenta. V kombinaci se Slowkingem se tato trojice – Sneasel, Murkrow a Slowking – zdála neporazitelná.



NEO DISCOVERY



Po pozdvižení kolem Genesis měla Discovery předpoklady způsobit stejný rozruch. Mnozí popisovali tento set jako „Nová Jungle“. Měla méně karet, skoro žádné trenéry, ale mnoho Pokémonů a někteří z nich byli hříšně silní.

Igglybuff konečně dostal balíček, který byl schopný zastavit Slowkingy. Ačkoli nemohl udělat absolutně nic jiného, měl jistotu, že zastaví všechny oponentovy Pokémoní schopnosti.

Nejhranější kartou této edice se stal pravděpodobně Unown N. Jeho Pokémoní schopnost, která říká, že všichni vaši Pokémoni z útoku bezbarvých Pokémonů dostanou o 30 zranění míň, je skvělá možnost jak zastavit Wigglytuffa. Také mohl ochránit vaše Pokémony před tím, aby zraňovali sami sebe. S Unownem N ve hře si vaše Chansey dá pouze 50 zranění! Stejný trik funguje například na Clefable – když zkopíruje útok, jako Arcaninův Take Down, nezpůsobí si žádné zranění.

NEO REVELATION

Zatím poslední vydaný set je stejně tak vzrušující jako ostatní Neo edice. Má mnoho věcí, které hráči v Discovery nenašli, jako nové karty stadionů a noví Pokémoni. Tato edice je plná Pokémonů, kteří mohou dělat neuvěřitelné věci pouze za jednu energii.

Chcete nějaké příklady?

Crobat, nová evoluční karta Golbata, způsobí za jednu Grass energii 20 zranění a ještě může otrávit. Ampharos způsobí za jednu Lightning energii 20 zranění a dovolí vám hodit si třikrát mincí. Za každou pannu si můžete v balíčku najít Lightning energii a připojit ji k nějakému vašemu Pokémonovi! To je to, čemu se hezky česky říká „naspeedování“ :-). Jumpluf může pouze za jednu Grass energii způsobit 30 zranění! Sbohem doby, kdy byl Hitmonchan považován za „rychlomlátičku“.

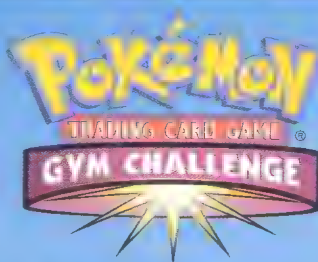
Co nám asi přinese Neo Destiny?



Eskill Vestre,
Zakladatel teamu Europe

[illegible]

http://team-europe.cjb.net



27. 4. - 28. 4. 2002

Česká republika se díky velmi dobré propagaci Pokémonu (mimo jiné úspěšná návštěvnost Pokemoních lig a DCI turnajů), stala jedním ze států, který bude hostit Gym Challenges!

Je to několik kvalifikačních turnajů v Pokémon Trading Card Game (TCG) po celém světě. Vítězové jednotlivých Gym Challenges se kvalifikují na Mistrovství světa v Pokémonu, které se bude konat v americkém Seattlu.

Gym Challenges jsou určeny pouze pro hráče do 14ti let! Hraje se ve dvou věkových kategoriích:

1) méně než 10 let
2) 11 až 14 let

Oficiálním formátem je tzv. Modified Constructed.
Hrát se tedy mohou pouze edice: Team Rocket, Gym Heroes, Gym Challenge, Neo Genesis, Neo Discovery, Southern Island Collection, Neo Revelation, Neo Destiny a karty se symbolem promo karet.
Nesmí se hrát: Base set 1 a 2, Jungle, Fossil.
Dále jsou zakázány karty: promo karta Ancient Mew, ____ 's Pikachu, promo karta Narozeninový Pikachu (Birthday Pikachu), Sneasel (Neo Genesis) a karty označené logem Prerelease a Wizards of the Coast se nepočítají jako promokarty.

Jednotné vstupné je 50, -Kč

1. místo – Účast na Mistrovství světa v Pokémonu v americkém Seattlu. Proplacena cesta a ubytování pro vítěze a jednoho rodiče.
24 Neo boosterů
Pikachu World Collection

2. 36 Neo boosterů
Pikachu World Collection

3. 24 Neo boosterů

4. 24 Neo boosterů

5.-8. 18 Neo boosterů

9.-16. 4 Neo boostery

Účast na Světovém mistrovství je „nepřenosná". Pokud tedy vítěz nepojede do Seattlu, nezíská žádnou doplňující cenu!

bližší informace Jan Jelšovský

POKÉMANIAKOVA ZPOVĚĎ

Pokud chodím hrávat po večerech šachy nebo vedu modelářský kroužek, je to normální. Chodím-li v létě v zimě na ryby, jsem sice pasován do role tichého blázna, ale je to pořád normální. Je normální i to, když chodím s kamarády denně na pivo. Ale běda, když se někomu svěřím, že chodím hrávat s dětmi Pokémony na kartičkách. To už pro drtivou většinu dospělých normální není.

Jako důkaz mi slouží nedávná bouřlivá debata s kolegy a kolegyněmi v práci, když zaslechli jeden můj telefonát. Domlouval jsem zrovna s paní ředitelkou Domu dětí a mládeže v Neratovicích turnaj. Po položení sluchátka jsem to pěkně schytal. Jednoznačně to už prý přeháním, nemám dětem pořád blbnout hlavu nějakým nesmyslem, mám prý pro ty děti vymyslet něco smysluplného atd. Jedna kolegyně na závěr prohlásila, že by raději žila s chlapem, který chodí každý večer do hospody, než tohle ("tohle" jsem byl já). Musím se přiznat, že jsem po takovém prohlášení malinko zaváhal. Málem jsem Pokémony vyměnil za super život s kolegyní, která by mi schvalovala každodenní popíjení v hospůdce. Ale odolal jsem. Zvlášť, když jsem si představil vysokou částku, která by musela padnout na plastické operace, abych ji mohl vzít sebou.

Svým kolegům se moc nedivím. Poprvé jsem se o Pokémonech něco dočetl v jednom časopise zaměřeném na počítačové hry a řekl jsem si, tak jako většina dospělých, blbost. Měl jsem to za nesmysl, který vyšumí stejně rychle, jako se k nám dostal. A samozřejmě, že jsem si také řekl, že své děti od podobných nesmyslů budu držet co nejdál. Ale rodič míní, děti mění. Neuběhly ani dva měsíce a náš byt byl polepen samolepkami Pokémonů, z dětského pokoje bylo slyšet výkřiky, že si někdo volí Scythera a zase to pak chytá do Pokébalu a ráno jsem se budil s obavou, jestli mi děti přes noc nedaly na čelo tetovačku s Pokémonem. Brzy na to se u nás na stole objevily první Pokémon TCG karty. Byl to dárek synovi Lukáškovi k narozeninám. Když jsem se dozvěděl, kolik bylo zaplaceno za ty obrázky s Pokémonama, měl jsem zatmění před očima. Lukáškově mámě jsem doporučil psychiatrický dozor a šel jsem to za kámošema rozdýchat do hospody. Naposledy. Jsem totiž táta, který se dá ve většině případů od svých dětí velice snadno přemluvit a tak jsem už na druhý den seděl za stolem s kartami v ruce a snažil se pochopit pravidla. Od té chvíle mě božstvo Pokémonů mělo úspěšně lapeno ve svém karetním Pokébalu a rozhodlo se ze mne udělat svého dokonalého přisluhovače. Dnes už mě sice má ve své moci i karetní božstvo Harryho Pottera a sápou se po mně bohové Magicu a Pána prstenů, ale Pokémoni mě pořád baví nejvíc. Asi proto, že byli první. Mám v čerstvé paměti ještě doby, kdy jsem si prostě musel zahrát každý večer, nebo jsem musel alespoň strávit půl hodiny prohlížením karet a vymýšlením strategie. Pokud to tak nebylo, velmi špatně se mi usínalo. Po čase mě počáteční šílenství přešlo a jako dospělý „rozumný" člověk jsem usoudil, že by bylo dobré, abych pro příznivce PTCG udělal něco i já. Bydlím v Neratovicích a pokud si někdo chtěl pořádně zahrát, musel do Prahy. Nápad se tedy nabízel sám. S velkou duševní podporou mého syna Lukáška jsem vystavil své herní bláznovství veřejnosti a založil jsem s požehnáním Jana Jelšovského Pokémon ligu. Docela úspěšně. Co se týká návštěvnosti, fungování a pořádání dvou turnajů, tak to se pochlubím jindy. Dcera a syn už teď mají 2x víc kamarádů než dříve a já trpělivě odpovídám do telefonu jiným dětem, že liga příští týden bude určitě zase a že v pondělí už na 100 % donesu ty slíbené obaly na karty. O utracených penězích za karty se raději nezmiňuji (ta plastika by vyšla asi levněji). Ještě, že je Lukáškova sestra Erička malá a nemá takové nároky na karty. Za 2 roky to bude jinak. Mé podvečery a večery se totálně změnily. Jsem v tom až po uši a vůbec se za to nestydím. I když mi bude 33 let, mám celkem prestižní zaměstnání a lidé, kteří ještě neví o mé zálibě, mě mají za spořádaného otce dvou dětí.



No a co tím chtěl básník vlastně všechno říci?

1) Pro ty, co jsou na tom stejně jako já: - kašlete na předsudky a pokud vás hraní PTCG baví, tak si to prostě užívejte. Založte si taky klidně svou ligu. Pokud už u Vás liga je, určitě uvítají vaši pomoc. Nebo založte druhou. Vymýšlejte balíky, strategie a pak je zveřejněte. Pište o svých zkušenostech do Legendy nebo na Internet. Chcete vyzkoušet svou hráčskou dovednost? Jeďte na turnaj! Pokud se ale rozhodnete vstoupit do turnajové arény, doporučuji větší turnaje, kde se dají dodržet věkové kategorie. Na malém turnaji, kde se věkové kategorie prolínají byste určitě hráli i s malými dětmi. Nevím, jestli by vás pak těšila výhra třeba nad sedmiletou holčičkou. Na velkých turnajích v nejstarší kategorii se jinak zapotíte. Hlavně se ale nenechte udolat tím, že jste přece dospělí a tomuhle se věnovat, to už přece nejde. Dospělost, tak tu rozhodně hraním PTCG neztratíte. Pokud si občas zahrajete nebo se tomu budete věnovat aktivně tak hlavně u svých dětí se zase aspoň o kousek posunete z políčka otec - matka do pole kamarád – kamarádka.
2) Pro ty, co jim jsou Pokémoni lhostejní, nebo pro ty, co Pokémony nemají zrovna v lásce, ale karetní hra s těmito postavičkami jim až zase tak nevadí: až budete někdy v hodně dobrém rozmaru, nechejte se schválně přemluvit od své ratolesti a jednu nebo dvě hry si s ní zahrajte. Uvidíte, že to až zase tak jednoduché není, a věřím, že když ne na Pokémony jako takové, tak aspoň na tuto hru změníte názor. A kdo ví, možná až zase budete v dobrém rozmaru někdz příště, tak své dceři nebo synovi navrhnete vy, ať si jde zahrát.
3) No a pro ty, kteří Pokémony nikdy rádi neměli a pevně věří, že nikdy mít rádi nebudou a neuvěřitelnou shodou náhod čtou v Legendě tenhle článek a dočetli až sem. Zalovte trochu v paměti a vzpomeňte, v čem jste vyrůstali. Jsem toho názoru, že Pikachu je pro děti 1000x výchovnější než čtyři tankisti v čele s Boriskem. Zkuste se nad tím opravdu zamyslet a předem díky, že jste se po důkladném zhodnocení toho, co to vlastně ohrožuje výchovu vašeho dítěte, dostali do kategorie druhé, tedy, že jsme se vám stali lhostejnými. A schválně. Víte, jak se řekne anglicky „hoď mincí"? Vaše dítě to ví.

- Vít Navara -

RASY STŘEDOZEMĚ

Istari, Uruk-Hai a muži Gondoru

Jak bylo přislíbeno minule, v dnešním čísle Legendy se setkáme na stránkách věnovaných LoTR TGG s popisem dalších tří kultur Středozemě. Nastíníme si i základní filozofii přístupu společnosti Decipher Inc. k tvorbě nové rozšiřovací sadě Mines of Moria, kterou již máte v době vydání tohoto článku možnost zakoupit (tedy v to alespoň doufám). Ale pojďme raději rovnou k věci.

Muži (Gondor)

Tato kultura nám nabízí spoustu velmi užitečných karet posilujících obranné i útočné hodnoty společníků, pocházejících či majících vztah ke Gondoru (namátkově mohu jmenovat ***Strenght of Kings, Foes of Mordor, Valiant Men of the West, Gondor Vengeance, Swordsman of Northern Kingdom*** apod.), které mají jen drobnou nepříjemnou vlastnost, že se obvykle do slušného herního balíčku v potřebném množství prostě nevejdou. Leč vše může trvat jen dočasně. Báječná je karta ***Ranger´s Versatility,*** která na lokacích s keywordy Forest nebo River dokáže soupeři pěkně otrávit život – podle mého mínění společně s dalšími cca 10 kartami patří mezi nejlepší „uncomonky" celé základní sady.

Nicméně, je zde, alespoň prozatím, další výrazné omezení spočívající v existenci pouhých dvou postav, byť výrazných společníků, ***Boromira*** a ***Aragorna.*** Situace se nepochybně změní, a to radikálně, po vydání sady Dvě věže, kde můžeme počítat s dalšími těžšími kusy na posílení, jako s Boromirovým bratrem ***Faramirem,*** jejich otcem a pravděpodobně i s hezkou řádkou velmi užitečných spojenců. Užitečná je i ***The Saga of Elendil*** zvyšující odolnost zvoleného muže.

Obě dvě postavy prozatím slouží jako výrazné doplnění hobitích nebo elfích herních balíčků (romance Arwen a Aragorna se projevuje i zde), pouze si připomeňme gametexty tzv. fixního Aragorna léčícího na začátku kola jakéhokoliv společníka s jeho signetou, nebo „účkového" Boromira posilujícího za své unavení zvoleného hobita o +3. Ozdobou této kultury jsou i zbraně, ***Aragornův luk*** dělá zázraky, podobně i ***Boromirův meč,*** jehož použití velmi často rozhoduje osud souboje proti skřetům či Uruk-hai. Na opravený ***Narsil*** si však musíme ještě chvíli počkat.

Otázkou zůstává, zda spojenci Gondoru, například Rohanští jezdci, vytvoří v budoucnu vlastní kulturu nebo budou přiřazeni k této stávající. Spíše se kloním k první variantě.

Gandalfova kultura

Podobně, jako výše popsaná kultura mužů (tedy gondorských), se nedá prozatím hrát samostatně a v herních balíčcích se používá jako vhodný a užitečný doplněk k ostatním kulturám. Prostě kouzelník (pardon Istari) se hodí vždy, zejména, jste-li v úzkých. Společně s elfy má Gandalfova kultura nejlepší spojence – od postav umožňujících vyměnit až tři karty z ruky ***(Ottar, Man of Laketown)*** po možnost si vzít do ruky libovolný Gandalfův event ze hřbitova ***(Barliman Butterbur)*** až discardovat morijskou nebo Uruk-hai kondici ze hry ***(Albert Dreary).*** Karta ***A Wizard is Never Late*** přímo vybízí k jejich zařazení do herních balíčků.

Dalším skutečným drahokamem je ***Glamdring,*** Gandalfův meč umožňující podívat se za jeho unavení soupeři do ruky ve fellowship nebo regroup fázi a odstranit za každého spatřeného skřeta (morijského nebo Sauronova) jeden token šera bez omezení. Jak bystří čtenáři jistě poznali, je to vylepšený ***Sting.***

Když už na vás soupeř vytáhne řádného služebníka šera, mohou být po ruce (no, tedy hlavně v ruce) užitečné karty, jako ***Mysterious Wizard, Servant of Secret Fire,*** nebo všechny aktivní kondice ve hře zametající karta ***Sleep, Caradhras.***

Zdá se, že nezůstane jen u postavy Gandalfa, tvůrci hry neoficiálně připustili možnost i zařazení ostatních bytostí, jako například Radagasta.



Uruk-Hai (nebo-li, v českém jazyce, Skuruti)

Velcí Sarumanovi služebníci – na počátku z nich šel přiměřený strach, důvod byl docela nasnadě – téměř všichni služebníci způsobují zranění +1, mají poměrně vysokou základní sílu, existují na ně velmi hratelné eventy i kondice a přímo nabízejí několik obzvláště vyvedených borců, jako pan ***Lurtz,*** kumpáni tvořící partu ***Troops of Uruk-hai, Orthanc Assassin*** a mnohé další. Navíc, i commonoví a uncommonoví „kluci" zrození v lůně země pod věží Orthanku dokázali dělat divy. V kombinaci s kartou ***Worry*** zraňující nebo přidávající břemeno nositeli prstenu pokaždé, když Uruk-hai vyhráli souboj, neměli téměř konkurenci. Pokud jste byli neopatrní a měli ve hře šest a více společníků, tak vězte, že ***Greed*** se o ně rychle postaral. O lahůdkách typu ***Savagery to Match Their Numbers, Uruk-hai Rampage*** nebo ***Saruman´s Ambition*** asi není potřebné příliš hovořit. Obranu proti všetečné lukostřelbě nejlépe zajišťuje karta ***Spies of Saruman,*** která ruší na daném místě celou lukostřeleckou fázi, proti nepříjemným skirmish eventům pak poslouží ***Saruman´s Snow.*** Hodnotu možného zranění navyšuje ***Lurtz´s Battle Cry.***







Zvláštní charakteristické rysy pro tuto kulturu jsou karty tzv. kondic počasí (bouře, sněhu apod.), které dokáží ve vhodné kombinaci soupeře pěkně prudit.

Ale jak šel čas, do obliby se dostávaly další kultury, až se na pár výjimek zdálo, že Skuruti budou patřit trochu k historii.

Nicméně v poslední době zažívají svůj comeback a musím říci, že zcela oprávněný. Navíc se v Dolech Mórie setkáme sice ne s mnoha, ale o to více hratelnými kartami nesoucími znak bílé ruky. Takže jsou definitivně zpět.

Jako příklad top herního balíčku využívajícího kultury Uruk-hai na straně stínů a multikulturní společenstvo za svobodný lid mohu uvést jeden, který nedávno vyhrál turnaj v Outpostu. Moje paní, která jej s oblibou hraje, jej nazvala: ***Lurtz for the King!***

Jak je patrné z prvního pohledu, balíček je sestaven na ochranu služebníků šera před lukostřeleckými závody společenstva a využívá rozumnou kombinaci karet ***Lurtze, Troops of Uruk-hai*** a ***Savagery to Match Their Numbers,*** při které se oba dva služebníci zúčastňují zuřivého boje a s damage +1 páchají obvykle velkou paseku.

LURTZ FOR THE KING!

Zahajovací sestava

Frodo, Son of Drogo
The One Ring, The Ruling Ring
Legolas, The Greenleaf
Arwen, Doughter of Elrond

Balíček dobrodružství:

1 - The Prancing Pony
2 – Breeland Forest
3 – Rivendell Waterfall
4 – Pass of Caradhras
5 – The Bridge of Khazad-Dûm
6 – Lothlórien Woods
7 – Anduin Confluence
8 – Brown Land
9 - Emyn Muil

Karty svobodného lidu:

Aragorn. King in Exile 2x
Aragorn´s Bow 2x
Ranger´s Sword 2x
Ranger´s Versatility 3x
Gandalf, Friend of Shirefolk 2x
Albert Dreary, LoTR Director 1x
Gwemegil 2x
Athelas 3x
Strenght of Spirit 2x
Sleep, Caradhras 2x
Boromir, Lord of Gondor 1x
Glamdring 1x
Curse their Foul Feet 2x
Elrond, Lord od Rivendell 1x
Ottar, Man of Laketown 1x
Barliman Butterbur 1x
Orophin, Lórien Bowman 1x
Rúmil, Elven Protector 1x
A Wizard is Never Late 2x
Haldir, Elf of Golden Wood 1x

Karty stínů:

Lurtz, Servant of Isengard 4x
Troops of Uruk-hai 4x
Orthanc Assasin 3x
Uruk Slayer 2x
Uruk Lieutenant 2x
Spies of Saruman 4x
Saruman´s Snow 4x
No Ordinary Storm 2x
Savagery to Match Their Numbers 4x
Sarumans´s Power 2x
Uruk-hai Rampage 2x
Uruk-hai Sword 2x

Mines of Moria

Sada obsahující 122 karet je zaměřena hlavně na posílení trpaslíků a morijských skřetů (mají zde zastoupeno nejvíce karet), ale ve své podstatě se dočká příznivec každé kultury. Setkáme se zde i s novým typem karet – artefakty. Ale hezky popořadě.

Designeři této sady přiznávají, že měli již cca 85 % karet připravených v době vydání základní sady a ten zbytek si ponechali pro možnou reakci na praxí ověřený vývoj a účinnost herních balíčků. A skutečně, část karet nové sady pomáhá snižovat tyto silné kombinace. Jako bych slyšel vaše námitky, co je to za výrobce, který není schopen vše odladit při testování. Mohu jen konstatovat, že je to prakticky nemožné (testování by zabralo více než několik povolených týdnů), což dokazují příklady i ostatních věhlasných tvůrců her.

Vzpomínáte na své výkřiky a místy i sprosté kletby, když se soupeři podařilo zahrát dvě Ranger´s Versatility na posledních místech a díky tomu tak vyhrál celou hru? Nelíbilo se vám neustálé koukání soupeře do vaší ruky, téměř neustálá obrana proti zuřivým bojům nebo protihráčovo lízání karet do ruky ostošest?

Všechny tyto silné herní prvky se dočkaly svého určitého omezení, ať ve formě nových služebníků šera označených heslem tracker, kteří budou moci rušit zahrané rangerské eventy nebo kondice bránících „čučení" do karet či použití jiných efektů uvedených na nových kartách.

Hlavní zaměření karet jednotlivých kultur:

Nazgulové – nové, tzv. twilightové verze čtyř z nich způsobující například přímé zranění nositeli prstenu či přidávání břemen, karty přinucující si nasadit Jediný prsten apod.

Elfové – obrana proti Nazgulům, zejména budou-li na říčních lokacích, a kondice dočasně snižující účinnost služebníků Uruk-hai.

Gandalf - možnosti zrušení souboje, nová kouzla.

Muži - hořící louče jako účinná zbraň proti Nazgulům, Boromirův štít rušící zbraně služebníků šera.

Uruk-hai - bezva karta discardující zbroj, helmu nebo jiné vlastnictví vyjma zbraní, postava kapitána, který umožní vytáhnout jiného Uruk-hai ze hřbitova, místo č.4, které povoluje vykládání Uruk-hai bez penalizace.

Sauronovi skřeti – nové postavy se zraňovací a discardovací schopností.

Hobiti – nové verze členů společenstva, Bilbo a hlavně hůl, která umožní nositeli Stingu nebo Glamdringu za unavení své postavy zraňovat libovolné skřety a Uruk hai.

Morijská kultura – větší ochrana proti lukostřelbě a hlavně dvě verze Balroga s mečem a důtkami, přičemž jeho raritní verze velmi dobře spolupracuje s morijskými skřety, oktopusní strážce vstupu do podzemí Morie se všemi jeho chapadly, které při jejich přemnožení budou tuze, tuze škodit.

Trpaslíci - karty umožňující větší variabilitu herního balíčku, zvýšení obranných schopností i malá jednoruční sekyrka, kterou je možno používat najednou s jinou ruční zbraní.

V příštím pokračování si řekneme něco bližšího o prozatím posledních dvou kulturách Středozemě v této hře a zároveň odvěkých nepřátelích na život a smrt, trpaslících a skřetech z Morie. Několik slov si povíme i o jednotlivých typech herních balíčků a všeobecné obraně proti každému z nich.

Rovněž se pokusíme seznámit čtenáře mnohem podrobněji s první rozšiřovací sadou Mines of Moria a jejím dopadem na běžné a turnajové hraní, která bude za sebou mít již několik týdnů herního testování i nějaký ten turnaj.

Předpokládám, že také budou k dispozici i přesnější informace o plánovaném pořádání prvního národního mistrovství v této karetní hře, které by se mělo uskutečnit na přelomu dubna a května *(berte však tento termín prozatím jako předběžný).*

Navíc je k dispozici kompletní překlad pravidel na stránkách Blackfire, včetně tzv. spoiler listu karet základní sady v češtině. Karty z MoM budou záhy následovat.

- Jindřich Nepevný -

Hrdinové Dračího doupěte

– dobrodružství nekončí

„Zběžně procházíte ruinami. Zůstaly zachovány v podstatě jen jakési valy na místě bývalých zdí. Nejzachovalejší se jeví severozápadní oblast, vypadá to jako zbytky pevnostní věže. Je to tu ale hodně zarostlé křovinami. Tady máte orientační plánek," podává PJ hráčům mapku.

„Pevnostní věž - tady by podle legendy měl být vchod do podzemí," vzpomíná kouzelník.

„Nepíše se v tom tvém svitku něco bližšího, Olmire?" ptá se hobití zloděj.

„Hm, nic tu není," krčí rameny kouzelník, nahlížeje do pergamenu.

„Co se dá dělat," povzdychne si hobit, „musíme to teda prohledat celé."

„Tak dobře, Krokoslave, já si vezmu na starost severní zeď a ty prozkoumej tu západní."

„Já zatím prozkoumám tohle křoví," ukazuje hraničář, „co když vchod do podzemí byl uprostřed věže?"

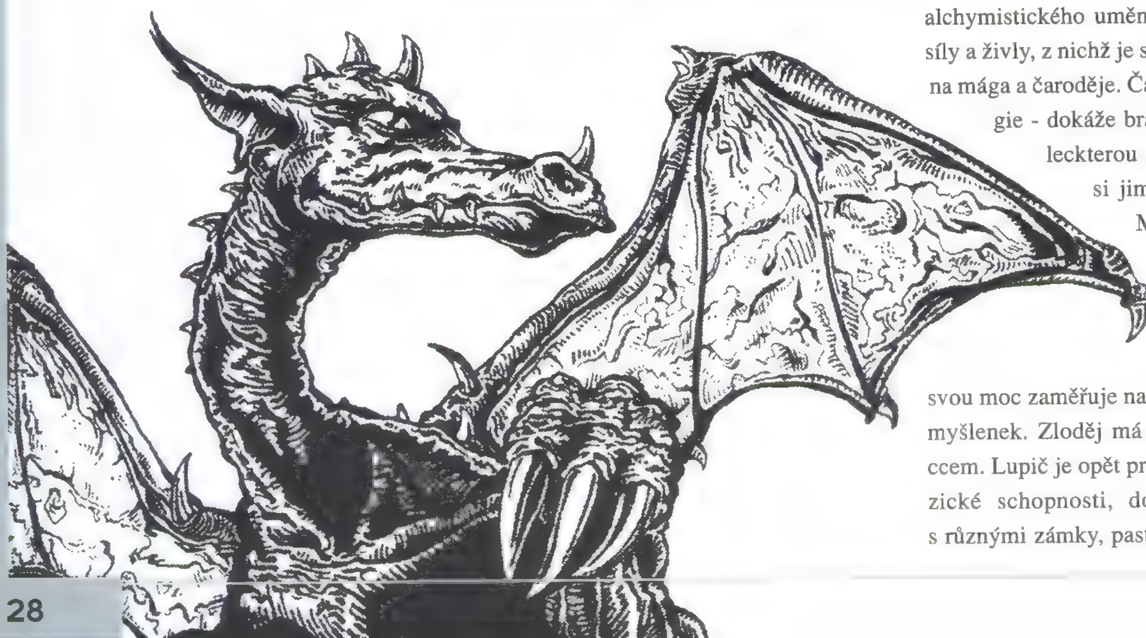
„A co ty", ptá se PJ posledního z hráčů - válečníka Rathola.

Tak nějak asi probíhá hra Dračího doupěte. Pán jeskyně popisuje hráčům, co jejich postavy vidí a co se kolem nich děje, hráči se vžívají do role svých postav, hrají dialogy a říkají, co jejich postava dělá. Pán jeskyně podobným způsobem jedná za nehráčské, tzv. cizí postavy (CP), vyhodnocuje jednotlivé akce a seznamuje hráče s výsledkem. Ti se na základě toho rozhodnou, jak budou postavy reagovat.

Dobrodruzi mohou tahat rozumy z městského archiváře, servat se v hospodě, podplácet kapitána hradní stráže, pobíjet skřety, smlouvat se zlatníkem o cenu pokladu, který chtějí prodat, utíkat před vojáky rozzlobeného barona, jehož neprozřetelně urazili, vyjednávat s inteligentními bytostmi, které jim PJ postaví do cesty, cestovat pěšky nebo na koni či v kočáře, plavit se lodí, bojovat s loupežníky, kteří je zákeřně přepadli, trmácet se přes hory a doly, pouští, hvozdem, jakož i víry velkoměst, pořádat opulentní hostiny stejně tak, jako umírat žízní a hlady, pokud se jim nepodaří něco ulovit, padat únavou a vyčerpáním, hledat věčnou pravdu života...



Některé z uvedených činností jsou akční, jiné kladou důraz na roleplaying. Záleží na hráčích a PJ, jakému stylu dají přednost. Teoreticky lze každou situaci převést na nějaký herní mechanismus a hodit kostkou, jaký bude výsledek, ovšem daleko zábavnější je všechny scény odehrát. Tak se družina třeba celé herní odpoledne může připravovat na výpravu, shánět po městě informace, nakupovat na tržištích zásoby a vybavení a poslední večer před odjezdem strávit v hospodě, aniž by PJ potřeboval sáhnout na kostky. Přesto o napínavé, ani humorné scény není nouze a hlavně - všichni se při hře baví. Což je koneckonců účelem, neboť cílem hry není porazit protihráče (ani Pána jeskyně), ale zábava a pravidla slouží spíše jako návod, nikoli striktní příkazy, které je nutno dodržovat jako například při fotbale.



Již v minulém čísle jsme naznačili, že pravidla Dračího doupěte jsou rozdělena do několika dílů. V Pravidlech pro začátečníky jsou popsány schopnosti jednotlivých povolání na 1. až 5. úrovni, Pravidla pro pokročilé jsou věnována postavám na 6. až 15. úrovni a Pravidla pro experty-Postavy se týkají 16. až 36. úrovně. Nebudeme se zde podrobně rozepisovat o jednotlivých schopnostech, neboť je jednou z předností her typu class & level, že schopnosti jiných povolání jsou pro ostatní hráče zahaleny tajemstvím, jehož roušku poodhalují až v průběhu hry - pokud si to ovšem sami nezkazí a nepřečtou si podrobnosti o nich předčasně.

Prozraďme jen tolik, že v Pravidlech pro pokročilé se každé z pěti povolání dělí do dvou oborů. Válečník se může stát bojovníkem spoléhajícím spíše na svou drtivou sílu, nebo šermířem, mistrem soubojů ovládajícím jemné finesy boje. Hraničář si může zvolit mezi druidem, mocným ochránce hvozdu, a chodcem, který je doma na cestách, je postrachem lapků a loupežníků třesoucích se strachy před jeho pohledem i legendami opředeným mečem. Alchymista se může dát cestou užité alchymie, stát se pyroforem a dále se zdokonalovat ve výrobě lektvarů, jedů a protijedů, různých ďábelských vynálezů, výbušnin a jiných užitečných předmětů. Nebo se může dát na dráhu theurga zkoumajícího podstatu alchymistického umění a studovat rozličné astrální síly a živly, z nichž je stvořen svět. Kouzelník se dělí na mága a čaroděje. Čaroděj je praktik i teoretik magie - dokáže bravurně pomocí kouzel vyřešit leckterou obtížnou situaci, ale ulehčuje si jimi i každodenní všední život. Mistři čarodějové pak dokážou vymýšlet vlastní nová kouzla. Mág se specializuje na kouzla působící na mysl inteligentních bytostí, svou moc zaměřuje na ovlivňování a kontrolu cizích myšlenek. Zloděj má na výběr mezi lupičem a siccem. Lupič je opět praktik, uplatňující spíše své fyzické schopnosti, dokáže si spolehlivě poradit s různými zámky, pastmi a jinými mechanismy, od-



hadne cenu nalezeného pokladu a pozná pravý diamant od náhražky a uplatní se i v boji. Sicco naproti tomu je postava zahalená tajemstvím. Potřebuješ zjistit nějakou informaci? Donutit toho kupce, aby ti konečně vrátil peníze, které jsi mu půjčil? Odstranit nepohodlného svědka, který má zítra vypovídat u soudu? Zaplať a zařídím - ale neptej se mě jak, to není tvoje věc.

Pravidla se ovšem netýkají jen schopností jednotlivých povolání, ale obsahují i obecné herní postupy. I ty jsou sice koncipovány od začátečníků k expertům, ale na rozdíl od schopností povolání mohou hráči postav na nižších úrovních využívat tyto mechanismy i z vyšších dílů pravidel - záleží jen na nich, jak rychle zvládnou základní pravidla a pro jak složitou hru a jak podrobné mechanismy se rozhodnou.

V Pravidlech pro začátečníky jsou skutečně jen základní herní mechanismy - především je zde popsána tvorba postavy, základní i rozšířený soubojový systém a zjednodušená pravidla pro pohyb, únavu a odpočinek. Pravidla pro začátečníky jsou koncipována pro tvorbu dobrodružství v klasických tzv. jeskyních, tedy uzavřených a ohraničených prostorách zabírajících poměrně malé území.

Pravidla pro pokročilé se věnují dobrodružství pod širým nebem. Je zde popsán podrobný systém pohybu - ať již pěšmo, na koni, na voze nebo na lodi, pravidla pro rvačku, jízdní souboj, lodní bitvu, pravidla pro lov, únavu a nepřímou střelbu, včetně popisu nových zbraní uplatnitelných pouze v otevřeném prostoru na větší vzdálenosti. A kromě toho je zde množství obecných dovedností, které nejsou nijak vázány na to které povolání.

Pravidla pro experty jsou rozdělena na dvě části - Postavy a Svět. V Pravidlech pro experty-Postavy jsou uvedeny postupy týkající se především jednotlivých povolání a jednotlivých postav jako takových. V Pravidlech pro experty-Svět je popsán ekonomický systém, pravidla pro stavbu hradů, pro tvorbu armád a bitvy mezi nimi a nástin politického systému, tedy mechanismy fungování světa DrD, jakési pozadí pro dobrodružství, které hráči mohou a nemusí využívat.

Každý díl pravidel DrD je rozdělen do dvou příruček - Průvodce hrou a Příručka Pána jeskyně. První je věnována obecným herním postupům a schopnostem postav, druhá obsahuje návody pro PJ rady, jak připravovat dobrodružství a řídit hru, jak si poradit s různými herními situacemi a konečně informace, které postavy neznají - a tudíž by je hráči postav neměli ani číst, ale dopátrat se jich až v rámci hry. To se týká především Bestiáře, který je nejobsáhlejší částí každé z Příruček pro PJ. Zde najde každý PJ množství nestvůr - inteligentních i neinteligentních, přátelských i agresivních, obyčejných a běžných zvířat i bytostí naprosto podivných se zcela zvláštními schopnostmi.

I když má PJ k dispozici množství rad a návodů, je tvorba vlastního dobrodružství, tažení či světa poměrně náročná - zejména na čas. Nakladatelství Altar však vydalo celou řadu modulů, které může PJ využít.

A o nich si povíme příště.

- Jiřina "Aquila" Vorlová -

„Dobrá, vy si hledejte. Já se zatím budu potloukat tady kolem, jestli něco neuvidím na volném prostranství, a hlavně budu dávat pozor na toho mrňouse Slávka, jestli na něj něco z těch křovin nechce skočit a dát si ho k obědu."

„Jakej mrňous, ty bečko! Sám jseš jen o půl hlavy větší než já," durdí se hobit na trpaslíka. „A neříkej mi Slávku, víš, že to nemám rád!"

Mezitím se ozývá chřestění kostek a PJ rozdává hráčům lístečky s výsledky jejich pátrání.

„Haló, pojďte sem," volá hraničář, „něco jsem našel!"

„Co tam máš, Ramane?"

„Vypadá to jako napůl zavalené schody."

„Ukaž, já to vyčistím," hrne se dopředu trpaslík. „Ale nejdřív trochu vysekám to křoví, ať k tomu můžeme." Beru si sekeru...

- dodává směrem k PJ...

DUNGEONS & DRAGONS

ŠKOLA SPRÁVNÉHO DM

Vítám vás u první části našeho seriálu článků o dungeonmasterování. Postupně se pokusíme objasnit si nejdůležitější otázky, na které nevyhnutelně nakonec narazí každý začínající dungeon master. V dnešní části se pokusíme najít odpověď na tu nejzákladnější. Co a jak na hru? A také poukážeme na základní zlatá pravidla správného dungeonmasterování.

Co a jak na hru?

D&D nepatří ke hrám, k nimž existuje jedna příručka, ve které naleznete všechno. I když třetí edice se o něco podobného tak trochu snaží. Ačkoliv většina campaign booků je již pouze jeden velký sešit, stále je pro začínajícího hráče problém vybrat tu správnou sadu knih. Naprosto nejlepší varianta je vykoupit celý katalog Wizards, ovšem málokdo z nás dostává svoji výplatu v dolarech a ještě k tomu v poměru CZ - USD jedna k jedné. Většina hráčů proto vybírá knihy obezřetně a s rozmyslem. Naprostou nutností je Players Handbook. V této knize naleznete všechno, co potřebujete pro start hry: popis povolání, ras, pravidla pro souboj a seznam kouzel. Pro začátek je to všechno, co by se mělo dostat hráčům do rukou. Ovšem, TY, jako dungeon master, musíš vědět mnohem víc a také za to trochu víc zaplatit. Každý dungeon master potřebuje knihu Dungeon Master's Guide. V této knize nalezne všechna důležitá pravidla pro vedení postav a hry. Mnoho začínajících dungeon masterů z nedostatku času nečte příručku pozorně. Většinou si pak lámou hlavu nad problémy, na které zde mohou nalézt odpověď. Ale pozor, příručka dungeon mastera by se za žádných okolností neměla dostat do rukou hráčům. Velká část atmosféry hry je založena na překvapení a neočekávanosti, pokud hráči budou znát veškerá pravidla pro dungeonmasterování, připraví se tak o spoustu zábavy.

Další naprosto nezbytnou knihou je Monstrous Manual. Tento bestiář všemožných nestvůr a bytostí z jiných dimenzí a realit je neocenitelným pomocníkem dungeon mastera při jeho obtížném úkolu: ničení družiny. Není ani třeba připomínat, že ani tuto knihu by neměli hráči dostat k nahlédnutí. Menším problémem je ale situace, kdy by chtěl dungeon master ukázat obrázek monstra hráčům. Takový obrázek se totiž většinou nachází hned vedle nejdůležitějších statistik o monstru. V takovém případě ale pomůže kopírka nebo kus papíru vhodně umístěný přes tabulku s hodnotami monstra.



Máme-li dostatek peněz, můžeme investovat i do dalšího vybavení pro dungeon mastera. Mezi oblíbené pomůcky patří dungeon master's screen. Nejedná se o nic jiného, než tvrdé desky, které si dungeon master může postavit na stůl, a zakrýt tak důležité nákresy a hody. Drahé originální desky se dají s výhodou nahradit obyčejným kartonem nebo větší knihou, ovšem výhoda originálu je v množství tabulek a pravidel, kterými jsou vnitřní stěny desek vyplněny.

Pokud chceme, aby hra byla opravdu pohodová, můžeme investovat i do audio nahrávek s náladovou hudbou. To jsou však již jen maličkosti a tak trochu luxusní zbytečnosti.

Pokud máme nakoupeny všechny důležité knihy, můžeme se vrhnout na nákup kostek. Při jejich výběru záleží na tom, podle jaké edice D&D hrajeme. Druhá edice je, co se týče kostek, dost agresivní. Dungeon master potřebuje kompletní sadu: tedy 4, 6, 8, 10, 12 a 20ti stěnou kostku. Třetí edice je již o poznání méně náročná. Většinou si vystačíme s 6, 10 a 20-ti stěnou kostkou. Ovšem na životy a poškození je zase třeba celé sady. Mnoho dungeon masterů má ke svým kostkám až majetnický vztah. Přeci jenom s nimi někdy stráví i několik let hry. Postupem času svojí sbírku kostek rozšiřují až do počtu několika sad. To se může vyplatit v případě, kdy je třeba znázornit obtížnější bojovou situaci s velkým počtem aktérů.

Teď již máme opravdu všechno, stačí nám už jenom tužka, papír a několik hráčů.

Na co by si měl ale dát každý začínající dungeon master vlastně pozor? Čemu se vyhnout? Následující seznam jednoduchých pravidel může posloužit jako vodítko.

1. Dungeon master není nepřítelem hráčů.

To, že tě úloha dungeon mastera postavila na opačnou stranu než hráče, neznamená, že jsi jejich protivník. Naopak, správný dungeon master se snaží hráčům pomoct. V RPG nejde o to vyhrát, ale zahrát si. Dungeon master vždycky hráče porazí, neexistuje žádná možnost, že by hráči mohli vyhrát, pokud si to dungeon master nepřeje. To ale není důvod k tomu, aby DM svojí moci zneužíval.

2. Buď nestranný.

Bylo by ale velkou chybou hráčům, nebo dokonce jednomu z hráčů nadržovat. Pokud jednou něco povolíš, povol to také ostatním hráčům. Pokud jednou přijmeš nějaké pravidlo, pamatuj si, že ho mohou využít i tvoje postavy a nestvůry.

3. Nepřeváděj realitu do hry.

Toto pravidlo je důležitější než se zdá. Mnoho DM se nechá unést pocity z „reality“. To, že si zrovna moc nerozumím s jedním z hráčů, není důvod jeho postavu omezovat. Znám i dungeon mastery, kteří slibují v „reálném“ světě výhody pro svět postav. Je velmi důležité rozlišit dobu hry od zbytku života. Hra končí rozdělením zkušeností, poté je dobré nechat postavy odpočívat. Až do další hry.

4. Všechna pravidla jsou pro Dungeon Mastera jen doporučení.

V D&D neplatí pořekadlo: „Co je psáno, to je dáno.“ Pokud si někdy budou hráči stěžovat, že tvé jednání je proti pravidlům, klidně jim vysvětli, že pravidla jsou pro tebe pouze vodítko, jak by ses měl v určitých situacích chovat. Vždy se řiď nejprve svojí intuicí. Časem stejně zjistíš, že pravidla většinou odpovídají tvé představě.

5. Improvizuj.

I když se na hru sebevíce připravíš, nikdy nemůžeš vystihnout všechny situace, které během hry nastanou. Zkus improvizovat. Postavy mohou zkusit nějakou akci, kterou jsi nečekal. Pokud je správná, netrestej hráče za to, že uhnuli z tvé linie příběhu, naopak, pokud je jejich řešení lepší, zaslouží si odměnu.

A to je pro dnešek vše. Příště si povíme něco o přípravě dobrodružství. Nastíníme si různé možnosti mapování. Povíme si něco o náhodných setkáních a namalujeme si první dungeon.

- Astinus -

Válka démonů byla důležitou událostí na západním Oeriku. Po jejím ukončení opustili poražené armády Propasti, složené z démonů, gnolů a minotaurů jejich démoničtí vůdci. Utekli do Propasti a zavřeli za sebou brány. Elfové vybudovali okolo průchodů do Propasti nové městské státy, doufajíc, že rozprášené zbytky gnolů navždy odešly. Jenže…

Dny po Válce démonů byly pro gnoly dobou temna. Dřívější spojenci Yeenoghu a Baphomet se stali nepřáteli, každý z nich viníc toho druhého z prohry. Jako by nebylo dost útěku před elfy plnými záště. Gnolové neustále bojovali s nyní nepřátelskými minotaury. Jen s málem zásob a bez znalosti terénu museli překročit hory. Mnoho z jejich rasy zemřelo při tomto pochodu smrti. Nakonec gnolové nalezli divočinu daleko od civilizací. Obsadili část pralesa, usadili se a nakonec vyslali stopaře, aby prozkoumali okolí jejich nového domova. Stopaři zjistili, že celá oblast je ovládána řadou lidských náčelníků a na jihu je silný národ, jemuž vládnou draci. Kmeny nemohly nabídnout nic jiného než své bojové schopnosti. Nechali se tak najímat jako žoldáci do armád jednotlivých náčelníků. Když se tito vládci staly příliš závislými na gnolech, byli odstraněni a jejich území bylo připojeno ke gnolím zemím. Gnolů přibývalo, jejich země nazvaná Naresh, což znamená Daleký domov, se stávala silnější a silnější. Nebýt minotaurů, již nikdy by gnolové neobrátili svou pozornost na západní Oerik.

Jenže Baphometovi služebníci žijící hluboko v horách, se taktéž posilovali. Nakonec pán démonů uznal, že je čas zničit služebníky nenáviděného Yeenoghu. Minotauři zaútočili na Naresh. Gnolové vedení svými rangery ustupovali hluboko do lesa. Tam trápili minotaury dokonalým vedením guerilové nepravidelné války. Čím dál více gnolů provádělo nájezdy na postupující vojsko minotaurů. Nakonec minotauři nevydrželi tlak gnolů a ustoupili zpět do svých hor. Po ústupu minotaurů do hor chtěli klanoví náčelníci ukončit válku, jenže kněží Yeenoghu vyhlásili invazi do země minotaurů. Princ Yeenoghu si přeje pomstít se. Jednotliví náčelníci těžko mohli vzdorovat slovům Yeenoghu. Teď měli minotauři výhodu boje v domácím prostředí; přestože gnolové zvítězili v nekonečných podzemních bludištích, cena, jež zaplatili, byla vysoká.

Tak přišla další léta přestavby a upevňování pozic. Teď, když gnolové ovládali zemi minotaurů, se přiblížili téměř na dohled Ravilly. Stopaři během krátké doby zjistili, že obrana elfů pod horskými hřebeny je velmi laxní. Elfové se totiž nikdy nestřetli s protivníkem, který by přišel z hor. A opět to byli kněží Yeenoghu, kteří chtěli přinést pohromu na odvěké nepřátele. Koalice kmenů podporovaná démony zaútočila na východní hranice Ravilly. Armáda jednoduše prorazila elfí obranu, aby nakonec narazila na hlavní voje ravillské armády a jejích kentauřích spojenců. V sérii krvavých bitev byli gnolové nakonec odraženi a zahnáni zpět do hor. Přesto byli elfové šokováni. Nepřítel, o kterém věřili, že je pryč, se vrátil!

Po porážce se koalice kmenů rozpadla. Někteří chtěli znovu útočit, jiní si chtěli užít kořisti, kterou dobyli. Naštěstí gnolové neměli po více jak sto let silného vůdce, takže se žádné velké války nebojovaly. Jenže před čtyřiceti lety zplodil velmi mocný démon syna s gnolí ženou. Jangir projevoval od malička schopnosti silného válečníka. Vstoupil mezi kněží Yeenoghu a rychle postupoval po církevních postech. Ve svých třiceti letech se díky svým schopnostem, svému charismatu a síle démonické krve stal nejvyšším knězem. Když zemřel Stratis, Jangir byl odhodlán vést kmeny do války. Několik týdnů po smrti Stratise přineslo Jangirovi malé dítě řemdih zabitého boha, jež spadl z nebe po poslední bitvě. S řemdihem v rukách a posvěcením od Yeenoghu se Jangir stal nepřekonatelným. Spojil kmeny gnolů pod svým vedením a prohlásil se za kněze-krále. Jangir vytáhl do boje. Gnoly doplnil o démony a elfové mohou doufat, že se mu nepovede otevřít brány propasti. Pokud k tomu dojde, čeká elfy a jejich spojence anihilace.



VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE

O MRTVÝCH JEN DOBŘE, O NEMRTVÝCH LÉPE...

...obzvláště, povolávají-li si mrtvé do služeb. V jednom ze svých minulých článků Fin rozebral použití krevní linie Daughters of Cacophony v toreadorském balíčku. Dnes se podíváme na balík využívající další z bloodlines, konkrétně Harbringers of Skulls (dále jen HoS).

Počet tří kopií dvou upírů v kryptě se může zdát odvážný, ale jak Agaitas, tak Egothha jsou pro strategii tohoto balíčku nepostradatelní. Vlastnosti dalších HoS (pálení upírů s kapacitou menší než 4, popřípadě odstraňování upírů z neaktivního regionu) se také mohou tu a tam hodit. Naragajci potěší, ať už možností přidat sám sobě stealth (Raful), nebo zahazovat soupeři kartu z ruky (Le Dinh Tho), a ventruovská mládež je zde proto, aby ze začátku redukovala bleed, živila nás Blood Dollem a umožnila zahrát hunting ground. A nyní již k tomu, jak deck funguje.

Jak je vidět ze složení knihovny, balíček se nežene bezhlavě kupředu, řídí se spíše heslem: „Lépe méně, ale o to důrazněji, koneckonců, pro nás hraje čas.“ Na to, aby se nám vůbec času k rozehrání dostalo, musíme dobře zajistit zadní vrátka. K tomu slouží přehršle reakčních karet věnovaných jednak redukci či přesměrování bleedu a jednak interceptu (v případě Telepathic Misdirection jsou obě funkce v jedné kartě). Intercept poskytují i některé permanenty a tudíž by nemělo být pro balík problémem zablokovat prakticky cokoli. WWEF a Forced Awakening jistě také nebudou překážet.

A když už se nám povedlo zablokovat, následuje většinou souboj. HoS nejsou žádní combatní přeborníci, takže se snažíme většinu problémů vyřešit útokem typu combat ends nebo preventováním zranění. Zajímavější už pak je souboj, pokud se podaří upíra vybavit některou ze zbraní – to už se pak může soupeř podívati do torporu díky aggravated zraněním způsobeným Ivory Bow či granátem. Ostatní zbraně nám alespoň umožní s upírem odmanévrovat a ostřelovat protivníka z dálky.

Vybavení vůbec poskytuje velmi vypečené kousky – permanentní stealth z Erebus Mask, permanentní intercept ze Sport Bike, soukromé huntítko v Palatial Estate, superiorní nekromancie a recyklování karet z ash heapu díky Sargon Fragment, neblokovatelnost jedné akce poskytnutá concoction, permanentní posílení bleedu laptopem – může si snad člověk... tedy vlastně... upír přát víc?

O rušení akcí predátora je tedy postaráno, co ale dál? Musíme se také nějak živit – k tomu slouží obligátní Blood Dolly podporované hunting groundem, Palatial Estate a Club Zombie. A vzhledem k tomu, že až na dva jsou všichni upíři v balíku sabbatoví, i Hungry Coyote najde uplatnění.

Jak ale balík zabíjí? Redukujete své oběti zdroje, jmenovitě knihovnu, všemi možnými způsoby až k její naprosté bezmocnosti. Jednak Slaughterhouse, který odemílá za tapnutí dvě karty, jednak Egothha, který vždy v untap fázi může odemlít jednu kartu a ještě dostane krev, pokud trefí na master kartu a hlavně je zde miláček Agaitas. Schopnost lízat si karty z knihovny oběti místo ze své, je zkrátka k nezaplacení. Nejen, že tak oběti zabráníte hrát dost značný počet karet, ale ještě je můžete použít ve svůj prospěch.

Ovšem pouhé odemílání by asi nestačilo, takže si tu a tam zableedujeme, ať už jen lehce, nebo s podporou Laptopu, Tashi či Pulsu poněkud těžkotonážněji. V bleedu (a i při jiných akcích) nám jistě pomůže Call of the Hungry Dead či Spectral Divination – i když totiž sami blokujeme, co se dá, nemáme rádi, pokud nám někdo oplácí stejnou mincí.

V master kartách jsou zastoupené lokace poskytující upírům krev, lokace přidávající upírům intercept (případně obojí - Club Zombie – ano, tato karta je VELMI drahá na zahrání, ale mě se zatím vždy vyplatila) a lokace umožňující rychlejší příchod upírů do hry (Info Highway). Z masterů, o kterých ještě nebyla řeč, je zastoupen The Stranger Among Us, který může najít v kryptě v danou chvíli potřebného Naragajce, a Secure Haven pro případ, že by se chtěl do našeho upíra někdo permanentně navážet (a to asi bude) – doporučuji chránit především Agaitase.

Závěrem bych už jen dodal, že hrát s tímto balíkem je velká zábava, zejména pro vás. Ze strany hráčů, jejichž zdroje používáte proti nim, se vám ovšem asi příliš mnoha úsměvů nedostane.

- unseen -



SOUPIS BALÍČKU

Krypta: *Agaitas, The Scholar of Antiquities (HoS) 3x; Egothha (HoS) 3x; Gisela Harden, The Winnower (HoS); Annisa Marianna Lopez (HoS); Le Dinh Tho (Naragaja); Raful al-Zarqa (Naragaja), Billy (Ventrue antitribu); Juan Cali (Ventrue antitribu)*

Akce: *Grasp the Ghostly Haunt 3x; Whispers from the Dead 3x; Pulse of the Canaille; Revelations*

Modifikátory akcí: *Call of the Hungry Dead 6x; Spectral Divination 5x*

Retainer: *Tasha Morgan; Mr. Winthrop; Masquer (Wraith) 2x*

Reakce: *Spirit´s Touch 3x; Precognition Enhanced Senses 3x; Telepathic Counter 4x; Telepathic Misdirection 4x; Delaying Tactics; WWEF 4x; Forced Awakening 4x*

Combat: *Dragon Breath Rounds; Skin of Rock 5x; Superior Mettle 2x; Unflinching Persistence; Rolling with the Punches 3x; Resilience 3x; Spiritual Intervention 3x*

Equipment: *Saturday-Night Special 2x; .44 Magnum; Ivory Bow; White Phosphorous Grenade; Sport Bike; Erebus Mask; Laptop Computer; The Sargon Fragment; Palatial Estate; Concoction of Vitality*

Master: *The Stranger Among Us; Corporate Hunting Ground; The Hungry Coyote; Club Zombie; Secure Haven; The Rumor Mill; Tabloid Newspaper; Information Highway 2x; The Slaughterhouse 3x; Blood Doll 5x*

Když je Capsize s Buybackem zcounterovaná, jde zpět do ruky, nebo do hrobu?

Pokud je jakékoliv kouzlo s buybackem zcounterováno, jde do hrobu. Stejně tak, pokud se pro dané kouzlo stane neplatný cíl, tak zfizluje (např. Capsize na soupeřovu bytost a on si jí, jako reakci vrátí do ruky třeba Repulsem. Capsize nemá platný cíl, a tím pádem se nepovedla). Jinými slovy: Capsize s buybackem se do ruky vrátí jen v případě, že se úspěšně vyhodnotí.

Když dám na bytost Enfeeblement, který by ji normálně zabil, má kontroler čas zničit enfeeblement Disenchantem ještě, než jeho bytost zemře?

Nemá. Pokud se Enfeeblement úspěšně vyhodnotí, tak daná bytost umře a Enfeeblement i bytost jdou do hrobu. Čas na Disenchant se tam nikde nenajde. Šlo by to, kdybys třeba postiženou bytost jako reakci na Enfeeblement nějak posílil, např. Giant Growth, tak, aby jej přežila a pak můžeš, reagovat Disenchantem, jinak ne.

Když mám Overeager Apprentice (Discard a card, sacrifice Overeager Apprentice: add BBB) a Culling the Weak (sacrifice a creature: add BBBB). Mohu použít oboje najednou?

Můžeš, ale obětovaná bytost do Culling the Weak nemůže být Apprentice. Bytost obětovaná pro jeden efekt nemůže zároveň být obětovaná pro efekt jiný.

Tapují se bytosti do regenerace?

Když dáš nějaké bytosti regenerační štít, tak se kvůli tomu netapne. Tapne se až poté, co je úspěšně zregenerována, ale regenerovat se samozřejmě dá i tapnutá bytost. Regenerační štít je aktivován ve chvíli, kdy by bytost měla být zničena, ať už díky zranění, nebo efektu destroy.

Co přesně dělá Saproling Burst?

Je to enchantment, který přijde do hry se sedmi „fade countery". Podle pravidel fadingu z něj v každém svém upkeepu jeden fade counter odstraníš a pokud již žádný odstranit nemůžeš, tak Saproling Burst odchází ze hry. A teď to hlavní. Můžeš z burstu sundat jeden fade counter a položit jej do hry jako saproling token, který má sílu a odolnost rovnou počtu zbývajících fade counterů na Enchantmentu. Příklad. Máš čerstvě vyložený Saproling burst a na něm 7 counterů. Necháš hrát soupeře a ten ve svém kole na tebe zaútočí dvěma 4/4 bytostmi. Jako reakci můžeš sundat dva countery a položit je do hry jako 5/5 bytosti (na burstu zůstalo 5 counterů) a nastavit je do bloku. Až začne tvoje kolo, tak v upkeepu odstraníš jeden counter ze Saproling burstu a z tvých dvou tokenových bytostí se tím pádem stanou 4/4.

Může Mystic Crusader blokovat Crypt Angela?

Nemůže. I kdyby se zdálo, že crusaderova protekce na černou je k tomu přímo vybízející, tak bílá protekce angela způsobí, že mu žádná bílá bytost nemůže být určena jako blocker. Úplně stejně to funguje třeba ve dvojici White Knight vs. Black Knight nebo, chceme-li to trochu zkomplikovat, ve dvojici Yavimaya Barbarian vs. Galina Knight. Žádná z uvedených dvojic se v kombatu standardně nemůže potkat.

V Apocalypse vyšla karta (enchantment), která vám za obětování země dá 3 životy. Co když ji mám na stole 2x. Dostanu za obětování země 6 životů?

Řeč je o Overgrown Estate, a stejně jako u bytostí zmiňovaných výše, země obětovaná pro jeden efekt nemůže být zároveň obětovaná pro efekt jiný, i kdyby tyto efekty byly úplně stejné.

Shivan Wurm má schopnost, že když přijde do hry, musím si vrátit zelenou nebo červenou bytost do ruky. Můžu si například vrátit bytost, která je multicolours (zelenobílá)?

Můžeš. Pro tento případ postačí, že vracená bytost má alespoň jednu z požadovaných barev. Obecně platí, že vícebarevné karty mají všechny barvy, které potřebuješ na jejich zahrání, a zároveň je afektují všechny karty a efekty, které za cíl určují nějakou barvu. Např. Perish ti zničí Shivan Wurma a Hibernation ho vrátí do ruky.

Když zahraju kouzlo, které má více cílů (Aether Burst, Fire/Ice (Fire)) a jeden z cílů přestane být platný ještě, než se kouzlo vyhodnotí, co se stane?

Pokud má kouzlo stále alespoň jeden platný cíl, tak se vyhodnotí normálně. Například zahraješ Consume Strenght s tím, že na efekt +2/+2 určíš nějakou svojí bytost a na –2/–2 určíš soupeřovu s cílem ji zabít. Soupeř reaguje zahráním protekce (černá nebo zelená) na zabíjenou bytost. Ve chvíli, kdy se vyhodnocuje Consume Strenght, již nemůže bytost s protekcí být cílem, ale ani nemůžeš jako cíl určit nějakou jinou bytost, nicméně efekt +2/+2 stále proběhne.

Když hraji Dromar's Charm, kdy přesně musím určit, jestli chci counterovat/přidávat životy/zabíjet?

To musíš určit ve chvíli, kdy charm hraješ.

Co je to Fading?

Podívej se o trochu výš, kde jsme se zabývali Saproling Burstem. Tam je to v první větě vysvětleno.

Co to je Echo?

Echo je schopnost permanentů, u kterých musíš v následujícím upkeepu po získání kontroly nad takovouto kartou znovu zaplatit její sesílací cenu, nebo ji musíš obětovat. Získání kontroly píšu schválně proto, že se nemusí nutně jednat přímo o její zahrání.

Co je to interrupt?

Dříve platila pro Magic trochu jiná pravidla a interrupt byl typ karty. Ještě existoval typ mana source a summon. Pro dnešní pravidla jsou všechna Summon kouzla bytostmi a zbylé dvě instanty.

Když na mě protihráč útočí 2/2 potvorou a já ji zablokuji potvorou 7/7 trample, přenese se zbytek zranění na protihráče?

Nepřenese. Trample funguje jenom v útoku a ne v obraně.

Chtěl bych se zeptat, jestli když mám na stole Standstill, soupeř něco zahraje a já mu to zcounteruji (counterspellem), si líznu 3 karty já, nebo soupeř? A jak je to, když kartu zcounteruji schopností karty, která je již ve hře?

Schopnost Standstillu je tzv. triggered ability a spouští se ve chvíli, kdy někdo zahraje nějakou kartu. Ale není to tak jednoduché, jak to vypadá. Pokud soupeř něco zahraje, spustí se schopnost Standstillu a ta jde na stack, stejně jako zahraná karta. V tuto chvíli mám dvě možnosti. Počkat, až se Standstill vyhodnotí a líznu si 3 karty já a pak counterovat, nebo nechat schopnost Standstillu na Stacku a counterovat, čímž opět aktivuji jeho schopnost, která jde znovu na stack, tentokrát ve prospěch soupeře. Když zvolím druhou variantu, tak první ve stacku je schopnost Standstillu, která, když se vyhodnocuje, tak jej odpálí do hrobu a soupeř si lízne 3 karty, pak se vyhodnocuje můj Counterspell a pak je znovu ve stacku schopnost Standstillu, ale již nemám co obětovat (Standstill už je v hrobě) a schopnost zfizluje, tím se stack vyprázdnil (soupeřova karta díky mému Counterspellu byla ze stacku odstraněna) a může se pokračovat ve hře. Pokud counteruji kartou, která je již ve hře, tak jsem žádnou kartu nezahrál a řešení je jednodušší – líznu si já. Uf, doufám, že jste to pochopili.

Mohu hrát s kombinovanými kartami ze 6. a 7. edice?

Samozřejmě, že můžeš. Jestli se ale ptáš na turnajové hraní, tak pro Standard platí, že karty z jiných edic než na Standardu povolených můžeš hrát pouze v případě, že tyto karty byly znovu vydány v povolených edicích pro tento turnaj. Jako příklad uvedu, že můžeš hrát Birds of Paradise ze 6. edice, protože je i v 7. edici. Nebo můžeš hrát Sengir Vampire z Revised – aktuálně vyšel v Tormentu, případně Harrow z Tempestu – vyšel v Invasion. To samé platí i pro Block Constructed. Pro Extended by bylo lepší si zjistit zakázané a povolené karty a v Limited tě to nemusí trápit vůbec.

Platí výrazy Threshold a Flashback jen pro Odyssey nebo i na jiný Magic?

Tyto schopnosti platí pouze pro karty, na kterých je to napsáno, stejně jako byl Buyback, Echo, Cycling apod. I když podle pravidel Thresholdu je tento aktivní, když máš sedm a víc karet v hrobě, ale pokud jej žádná tvoje karta nevyužívá, nemusíš se tím nijak zabývat.

Top 10

Magic The Gathering

1 Laqatus Champion
2 Nantuko Shade
3 Sengir Vampire
4 Mutilate
5 Grim Lavamancer
6 Nostalgic Dreams
7 Gurzigost
8 Chainer, Dementia Master
9 Ambassador Laquatus
10 Reborn Hero

Torment

Waste Lands

1 Severský ohnivý drak
2 Kvazarový Behemoth
3 Trpělivost
4 Časová smyčka
5 Estariol
6 Hliněný Golem
7 Řeka krve
8 Hadrosaurus
9 Kain Smrtonoš
10 Vír

Aliance Bohů

The Lord of the Rings Trading Card Game

1 Legolas, Greenleaf
2 Arwen, Doughter of Elrond
3 The Witch King, Lord of angmar
4 Aragorn's Bow
5 Aragorn, Ranger of the North
6 Gandalf, Friend of the Shirefolk
7 Boromir, Lord of Gondor
8 Lurtz, Servant of Isengard
9 Aragorn, King in Exile
10 Gwemegil

Harry Potter Trading Card Game

Quidditch Cup

1 Fluffy
2 Golden Snitch
3 Nimbus Two Thousand
4 Halloween Feast
5 Neville Longbottom
6 Swarm
7 Hagrid needs Help
8 Oliver Wood
9 Out of Control
10 prof. Menrva McGonagal

v ruce





knihovna

MAGIC The Gathering KVÍZ

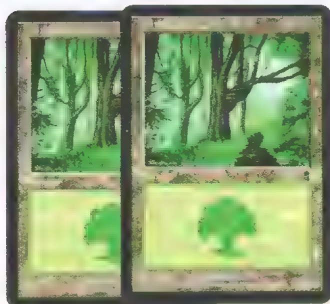
Řešení z minulého čísla

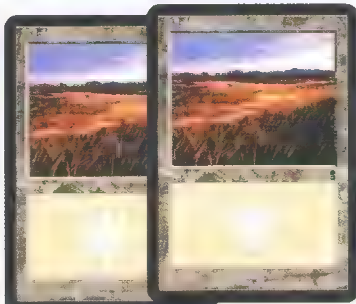
Tentokrát byl kvíz opravdy jednoduchý a také to bylo vidět na počtu odpovědí. Správné řešemí je vyložit **Pernicious Deed** a za 3 many jej rovnou odpálit tak, aby vám zůstala jedna červená mana.

Tím odejdou ze hry 2x Glacial Wall a přestane fungovat Worship.

Pak už vám nic nebrání, abyste Jéňu dostřelili **Shockem.**

Vítězným řešitelem kvízu z minulé Legendy je Jindra Kočí z Prahy a spolu se šťastlivcem, vylosovaným z došlých hlasovacích lístků na Top10, obdrží 3 boostery Tormentu.





ve hře









FRANTA • 2 životy

Nacházíme se v main fázi Frantova kola. Právě zahrál Peek, aby zjistil, že Pepa příští kolo zahraje Opposition a frantu zabijou jeho dvě města.

Frantovi zbývá poslední karta v knihovně a chce toto kolo nutně vyhrát. Protože jeho balíček obsahuje prvních 60 karet, které našel, neví, která karta mu zbyla v knihovně.

Otázka tedy zní:

Existuje na současném Standardu karta, která by umožnila Frantovi vyhrát, nebo je to prohraný boj?

8 životů • PEPA

ve hře









v ruce









TABULKY HRÁČŮ

Constructed

1	David Vondráček	1678
2	Tomáš Uhler	1672
3	Jakub Uhly	1645
4	Václav Voříšek	1639
5	Ondřej Zach	1638
6	Boris Melnikov	1629
6	Lubomír Chudoba	1629
8	Martin Chudoba	1628
9	Lukáš Sobota	1623
10	David Václavek	1617



Composite

1	Jan Brodzák	1934
2	Jakub Šlemr	1917
3	Jan Měchura	1915
4	Vladimír Komanický	1906
5	Ondřej Baudyš	1901
6	Martin Lažnovský	1900
7	Petr Nahodil	1899
8	Michal Marčík	1889
9	Petr Ustohal	1881
9	Jan Lamper	1881
11	David Korejtko	1880
12	Jaroslav Sita	1879
13	Petr Tejnský	1878
14	Zdeněk Lysák	1875
15	Arnošt Žídek	1871
16	Evžen Bouřa	1858
17	Mirko Nývlt	1854
18	Aleš Borek	1848
19	Michal Srba	1846
20	Robert Karč	1843

Limited

1	Vladimír Komanický	1979
2	Martin Lažnovský	1952
3	Jan Brodzák	1917
4	Jaroslav Sita	1916
5	David Korejtko	1912
6	Jakub Šlemr	1890
7	Zdeněk Lysák	1885
8	Jan Měchura	1882
9	Ivan Stanoev	1880
9	Robert Karč	1880
11	Michal Marčík	1870
12	Petr Nahodil	1867
13	Petr Posolda	1862
14	Mirko Nývlt	1846
15	Pavel Matoušek	1844
15	Petr Ustohal	1844
17	Libor Marek	1840
18	Arnošt Žídek	1838
19	Tomáš Kosička	1835
20	David Vašíček	1830

Constructed

1	František Vitula	1943
2	Dušan Magura	1942
3	Ondra Rybář	1941
4	Milan Musil	1937
5	Martin Janíček	1919
6	Jaroslav Chmelík	1910
7	Vlado Truchly	1887
8	René Ďurický	1885
9	Michal Burda	1871
10	Jakub Strmiska	1867
11	Jan Gyorgy	1866
12	David Vojtěch	1863
13	Petr Kramář	1856
14	Honza Navrátil	1841
15	Lukaš Simandl	1839
16	Martin Haim	1833
17	Tomáš Uhler	1826
18	Marcel Uddin	1819
19	Patrik Chrastil	1818
20	Martin Hásek	1808

Pokémon TRADING CARD GAME 27.2.2002

Constructed

1	Jan Lamper	2021
2	Ondřej Baudyš	1975
3	Petr Tejnský	1963
4	Jan Brodzák	1951
5	Evžen Bouřa	1950
6	Jan Měchura	1947
7	Jakub Šlemr	1944
8	Petr Nahodil	1930
9	Antonín Weber	1923
10	Petr Ustohal	1917
11	Michal Marčík	1908
12	Arnošt Žídek	1903
13	Aleš Borek	1880
14	Tomaš Klimeš	1876
15	Daniel Frejek	1874
16	Michal Srba	1868
17	Slavoj Horák	1867
18	Zdeněk Lysák	1864
19	Pavel Špaček	1863
20	Mirko Nývlt	1862

Vintage

1	Jan Findejs	1761
2	František Zoubal	1760
3	Tomáš Křížek	1736
4	Luděk Motyčka	1734
5	Jakub Šlemr	1733
6	Ondřej Baudyš	1713
7	Libor Marek	1710
8	Michal Srba	1702
9	Jakub Křížek	1697
10	Jan Měchura	1696
11	Slavoj Horák	1693
12	Pavel Fojtík	1689
13	Kateřina Plchová	1679
14	Ondřej Snýdr	1675
15	Petr Tejnský	1670
15	Vladimír Komanický	1670
17	Robert Karč	1666
17	Ivan Gazdík	1666
19	Tomáš Bek	1665
20	Douglas Wong	1664

Magic The Gathering 27.2.2002

Wastelands 27.2.2002

Standardní hodnocení

	Jméno	%
1.	Szolár Martin	81,75
2.	Szolár Jan	77,81
3.	Kludka Petr	74,67
4.	Plch Ondřej	73,73
5.	Šopík Vladimír	73.57
6.	Marschalek Karel	73.48
7.	Chlubna Martin	73,22
8.	Lubeník Michal	72,65
9.	Krumphanzl Michal	71
10.	Lysák Zdeněk	70,67
11.	Tesarčík Tomáš	70,5
12.	Svěchovský Adam	67.77
13.	Stančík Tomáš	66.52
14.	Dudák Jiří	66,12
15.	Marschalek Zbyněk	65,46
16.	Vašečka Petr	65,23
17.	Žďárský Michal	62,61
18.	Jůn Ladislav	62,54
19.	Šimáně Milan	61,09
20.	Střílka Martin	61

Pokročilé hodnocení

	Jméno	%
1.	Šimáně Milan	75,2
2.	Svěchovský Adam	74
3.	Pour Stanislav	68,8
4.	Dočkal Martin	68
5.	Tesarčík Tomáš	67,6
6.	Vašečka Petr	67,2
7.	Ďurický René	66,8
8.	Glac Albert	65
9.	Vajdl Petr	64,6
10.	Dlouhý Michal	59
11.	Slavík Jan	51,6
12.	Kludka Petr	50,2
13.	Pejcel Petr	49,2
14.	Maňák Jakub	48
15.	Dvořák František	47,2
16.	Chojka Jakub	43
17.	Grigor Adam	42.6
18.	Marschalek Karel	41,6
19.	Sadílek David	41,2
20.	Chlubna Martin	35

Nestandardní hodnocení

	Jméno	%
1.	Szolár Martin	81,57
2.	Drahokoupil Michal	81,14
3.	Lubeník Michal	76,25
4.	Marschalek Zbyněk	74,33
5.	Marschalek Karel	73,2
6.	Janík Roman	72,6
7.	Szolár Jan	71,88
8.	Jůn Ladislav	68,33
9.	Žďárský Michal	68,25
10.	Kovarik Daniel	64
11.	Slánský Jan	63,33
12.	Kufa Jan	61,33
13.	Jurčík Michal	58,67
14.	Šafrata Michal	58,33
15.	Kocur Ondřej	56,8
16.	Krumphanzl Michal	56.5
17.	Kludka Petr	56.4
18.	Maňák Jakub	55.25
19.	Ďurický René	52,67
20.	Lysák Zdeněk	51

Ve standardním hodnocení jsou uvedeni jen ti hráči, kteří odehráli alespoň 5 turnajů.
V pokročilém hodnocení jsou uvedeni jen ti hráči, kteří vlastní pokročilé členství Aliance síly pro rok 2002 (počítá se 5 nejlepších výsledků, z toho musí být jeden turnaj Velké ligy).
Žebříčky jsou sestaveny jen z hráčů, kteří odehráli nějaký turnaj v posledním půlroce.
Kompletní výsledky naleznete na e-mailových stránkách: *www.blackfire.cz* nebo *waste.webpark.cz*.

Dnešní sloupec bude věnován zajímavostem ze světa karetních her a také novinkám, které nás čekají v roce 2002.

*[illegible] **Prerelease Judgment** se [illegible]*

*[illegible] **Onslaught**.*

[illegible]

*Po celý rok bude probíhat úspěšná série **Hráč roku 2002** o velké ceny (2x display na každý [illegible])*

[illegible] Extended.

[illegible] poloviné roku 2002.

[illegible] určen pro dvě věkové skupiny – méně než 10 let, [illegible] místě Legendy)

[illegible]

[illegible] Knihy odznaků, promo karty a odznaky.

*[illegible] 7 února odstartovala 1. sezóna **Harry Potter League**. [illegible]*

[illegible] Harry Potter

[illegible] soupeřův balíček a on váš, že?)

[illegible] za rok 2002.

*Uvidíme, s čím přijde koncem května nová karetní hra v češtině: **Warhammer 40.000**.*

Jan Jelšovský
koordinátor turnajů

výsledky TURNAJŮ

LEDEN - ÚNOR



23. ledna – Dvojka v Kralupech
1. Rexa Martin
2. Hlavička Miloš
3. Dušek Daniel
4. Korfel Luboš

26. ledna – Dvojka v Brně
1. Šalda Zbyněk
2. Chlumecký Lukáš
3. Melo Petr
4. Kovář Karel

30. ledna – Extended v Kralupech
1. Šlemr Jakub
2. Vogl Milan
3. Dvořák Zdeněk
4. Ježek Milan

1. února – Dvojka v Liberci - FNM
1. Tejnský Petr
2. Maršík Jan
3. Burgr Pavel
4. Janda Petr

1. února – Draft v Brně - FNM
1. Staněk Ondřej
2. Marčík Michal
3. Hradil Tomáš
4. Nahodil Petr

1. února – Dvojka v Jihlavě - FNM
1. Findejs Jan
2. Brychta Tomáš
3. Pezlar Vojtěch
4. Hanzl Lukáš

1. února – Dvojka ve Varech - FNM
1. Škoda Jan
2. Bednář Marek
3. Holeček Petr
4. Mach Zdeněk

1. února – Draft v Exilu - FNM
1. Michal Drahokoupil
2. Milan Vogl
3. Michal Chodák
4. Oldřich Hanton

2. února – Torment miniPrerelease – Brno
1. Buchmajer Ivan
2. Bezdomnikov David
3. Nahodil Petr
4. Sahanek Petr

2. února – Torment miniPrerelease – Karlovy Vary
1. Pobiš Jakub
2. Holeček Petr
3. Čonka Štefan
4. Škoda Jan

2. února – Torment miniPrerelease – Ostrava
1. Procházka Miloš
2. Fries Jan
3. Zavadil Jaroslav
4. Teuer Tomáš

2. února – Torment miniPrerelease – M. Boleslav
1. Svoboda Jiří
2. Tejnský Petr
3. Zajíček Martin
4. Janeček Oldřich

2. února – Torment miniPrerelease – Domažlice
1. Měchura Jan
2. Kratěna Ivo
3. Joska Tomáš
4. Hanton Oldřich

2. února – Torment miniPrerelease – Děčín
1. Bendl Petr
2. Šlégl Jan
3. Bouřa Evžen
4. Rojka Dan

3. února – Torment miniPrerelease – Exil
1. Sita Jaroslav
2. Miller Martin
3. Štibinger Aleš
4. Drahokoupil Michal

3. února – Torment miniPrerelease – Stará Tura
1. Smrek Juraj
2. Stankovič Erik
3. Jurkovský Ondřej
4. Vašíček Martin

2. února – Trial Antverpy - Brno
1. Borek Aleš
2. Chodák Michalr
3. Nahodil Petr
4. Vašíček David

2. února – Dvojka v Kralupech
1. Klimeš Tomáš
2. Urbanec Jan
3. Škampa Jan
4. Jeřábek Petr

2. února – Dvojka v Bratislavě
1. Zatlkaj Matěj
2. Machala Peter
3. Straňák Martin
4. Konár Martin

2. února – Draft v Domažlicích
1. Joska Tomáš
2. Štětina Josef
3. Hanton Oldřich
4. Kratěna Ivo

2. února – Extended v Českém Krumlově
1. Hakl Michal
2. Krátký Otto
3. Sklář Robert
4. Pham Long

6. února – Dvojka v Kralupech
1. Plachý Zdeněk
2. Dlouhý Daniel
3. Korfel Luboš
4. Hanton Oldřich

7. února – Dvojka v Exilu - FNM
1. Slavoj Horák
2. Martin Podlaha
3. Oldřich Hanton
4. Roman Mašek

8. února – Dvojka v Brně - FNM
1. Borek Aleš
2. Ustohal Petr
3. Papák Tomáš
4. Kuchta Tomáš

8. února – Dvojka v Liberci - FNM
1. Lebeda Jiří
2. Schleif Filip
3. Lebeda Tomáš
4. Panchartek Zbyšek

8. února – Dvojka v Jihlavě - FNM
1. Findejs Jan
2. Brychta Tomáš
3. Pezlar Vojtěch
4. Hanzl Filip

8. února – Dvojka ve Varech - FNM
1. Škoda Jan
2. Čonka Štefan
3. Holeček Petr
4. Čermák Jakub

9. února – Regionální mistrovství v Praze
1. Schindler Michal
2. Hrdlička Zdeněk
3. Jindra Jan
4. Urbanec Jan

9. února – Kvalifikace na MR - Liberec
1. Tejnský Petr
2. Zajíček Martin
3. Vinš Tomáš
4. Panchartek Zbyšek

9. února – Dvojka v Napajedlech
1. Lamper Jan
2. Bláha Jan
3. Češka Pavel
4. Krmela Ondřej

9. února – Dvojka v Bratislavě
1. Marko Vladimír
2. Stankovič Erik
3. Straňák Martin
4. Németh Tibor

10. února. – Dvojka v Exilu
1. Martin Ulrich
2. Oliver Schulze
3. Tomáš Uhlíř
4. Jan Škampa

13. února – Trial Antverpy - Kralupy
1. Sita Jaroslav
2. Šalamon Michal
3. Vogl Milan
4. Černík Lukáš

14. února – Draft v Exilu - FNM
1. Martin Arcimovič
2. Jakub Černý
3. Michal Drahokoupil
4. Tomáš Klimeš

15. února – Dvojka v Liberci - FNM
1. Vinš Tomáš
2. Lebeda Tomáš
3. Maršík Jan
4. Burg Pavel

15. února – Dvojka ve Varech - FNM
1. Škoda Jan
2. Čermák Jakub
3. Částka Jindřich
4. Bednář Marek

16. února – Hráč roku 2002/II. - Dvojka - Praha
1. Měchura Jan
2. Klimeš Tomáš
3. Melzer Vladimír
4. Mrakeš Michal

16. února – Dvojka v Bratislavě
1. Tomeček Tomáš
2. Németh Tibor
3. Smrek Juraj
4. Zatlkaj Matěj

16. února – Brněnský pohár II. - Extended
1. Kotas František
2. Kuchta Tomáš
3. Hradil Tomáš
4. Chlumecký Lukáš

16. února – Extended v Napajedlech
1. Lamper Jan
2. Bláha Jan
3. Argiriu Jiří
4. Nabitý Pavel

16. února – Extended v Ostravě
1. Brodzák Jan
2. Žídek Arnošt
3. Jedinák Lukáš
4. Kopčák Michal

16. února – 1,5 v Chebu
1. Mach Zdeněk
2. Sutyak Arpád
3. Havel Jan
4. Čonka Štefan

17. února Kvalifikace na MR - Zlín
1. Lamper Jan
2. Brodzák Jan
3. Zavadil Jaroslav
4. Lysák Zdeněk

17. února – Extended na Pragoconu
1. Melzer Vladimír
2. Bálek Luboš
3. Dvořák Zdeněk
4. Ulrich Martin

20. února – Draft v Outpostu
1. Douda Ondřej
2. De Sio Jakub
3. Klimeš Tomáš
4. Bahník Štěpán

21. února – Dvojka v Brně - FNM
1. Borek Jiří
2. Černý Jiří
3. Hradil Tomáš
4. Ustohal Petr

21.února – Dvojka v Exilu - FNM
1. Slavoj Horák
2. Evžen Bouřa
3. Petr Jeřábek
4. Luboš Lauer

22. února – Dvojka v Liberci - FNM
1. Polák Lukáš
2. Kadavý Petr
3. Tejnský Petr
4. Lebeda Jiří

22. února – Dvojka v Jihlavě - FNM
1. Palovčík Aleš
2. Hanzl Filip
3. Krušina Jan
3. Hanzl Lukáš

22. února – Dvojka ve Varech - FNM
1. Bednář Marek
2. Čonka Štefan
3. Mach Zdeněk
4. Holeček Petr

23. února Regionální mistrovství v Brně
1. Žídek Arnošt
2. Lamper Jan
3. Tempír Pavel
4. Marčík Michal

23. února – Extended v Liberci
1. Horák Slavoj
2. Křivanec Aleš
3. Loj Lukáš
4. Bálek Luboš

23. února – Dvojka v Bratislavě
1. Straňák Martin
2. Antal Roman
3. Fendek Juraj
4. Stankovič Erik

23. února – Extended v Budějovicích
1. Hussar Jakub
2. Bártík Miloslav
3. Cifka Stanislav
4. Pražma Jan

23. února – Extended v Jihlavě
1. Findejs Jan
2. Strnad František
3. Bárta Jan
4. Palovčík Aleš

24. února Kvalifikace na MR - Ostrava
1. Brodzák Jan
2. Kuběn Martin
3. Pelc Radim
4. Žídek Arnošt

24. února – Extended v Pardubicích
1. Brožek Jan
2. Dus René
3. Řehořek Martin
4. Brožek Petr

24. února – Dvojka v Exilu
1. Tomáš Klimeš
2. Jan Škampa
3. Jan Urbanec
4. Martin Ulrich

27. února – Draft v Outpostu
1. Douda Ondřej
2. Jurkovský Ondřej
3. Davidovič Tomáš
4. Schindler Michal



27. ledna – Standard v Kralupech
1. Vojta David
2. Rybář Ondřej
3. Čedík Jan
4. Blahoš Tomáš

1. února – Standard v Karviné
1. Martinovský Petr
2. Pejsar Jan St.
3. Fric Radim
4. Chobola Michal

3. února – Standard v Kralupech
1. Gyorgy Jan
2. Blahoš Tomáš
3. Vojta David
4. Šváb Michal

5. února – No Rare v Brně
1. Musil Milan
2. Sedlář Jaroslav
3. Hoškovec David
4. Kubalec Vít

9. února – Standard v Praze
1. Chrastil Patrik
2. Grau Martin
3. Pospíšil Ivo
4. Goetzová Lucie

9. února – Brněnský pohár II.
1. Vitula František
2. Ďurický René
3. Haim Martin
4. Musil Milan

9. února – No Rare v Jihlavě
1. Magura Dušan
2. Burda Michal
3. Kučera Jan
4. Simandl Lukáš

10. února – Standard v Kralupech
1. Gyorgy Jan
2. Blahoš Tomáš
3. Vojta David
4. Rybář Ondřej

16. února – Standard na Pragoconu
1. Musil Milan
2. Krejný Miroslav
3. Michálek Ondřej
4. Písař David

16. února – Standard v Karviné
1. Martinovský Petr
2. Fric Radim
3. Pejsar Jan St.
4. Dostál Jan

16. února – Standard v Napajedlech
1. Knap Čestmír
2. Mour Ondřej
3. Novotný Radim
4. Prokeš Jan

17. února – Standard v Kralupech
1. Gyorgy Jan
2. Vojta David
3. Muller Lukáš
4. Slavík Ivo

23. února – Standard v Bruntále
1. Vozda Marek
2. Beran Michal
3. Beranová Eliška
4. Fridříšek David

23. února – No Rare v Táboře
1. Prášek Karel
2. Durčo Vladimír
3. Michálek Ondřej
4. Pech Michal

23. února – Standard v Liberci
1. Pokorný Tomáš
2. Suchánek Michal
3. Moravec Jiří
4. Svoboda Petr

24. února – Standard v Pardubicích
1. Tucoglidis Jiří
2. Štefan Petr
3. Pokora Marek
4. Ledvinka Petr

24. února – Standard ve Slaném
1. Goetz Ondřej
2. Štefka Martin
3. Hrabák Petr
4. Wild Miroslav



26. ledna – Standard v Budějkách
1. Plch Ondřej
2. Střílka Martin
3. Dudák Jiří
4. Petr Martin

26. ledna – Standard v Napajedlech
1. Šopík Vladimír
2. Bůřil Matěj
3. Tobola Marcel
4. Tlusták David

9. února – Standard v Praze
1. Szolár Jan
2. Szolár Martin
3. Dudák Jiří
4. Osvald Jan

16. února – Standard na Pragoconu
1. Szolár Martin
2. Šimáně Milan
3. Pour Stanislav
4. Marschalek Karel

17. února – No Rare na Pragoconu
1. Glac Albert
2. Dudák Jiří
3. Vajdl Petr
4. Dvořák František

23. února – Velká liga v Budějkách
1. Dudák Jiří
2. Plch Ondřej
3. Pour Stanislav
4. Chlubna Martin

24. února – Válka bohů v Ostravě
1. Tesarčík Tomáš
2. Lysák Zdeněk
3. Kocur Ondřej
4. Kludka Petr



9. února – Harry Potter v Praze
1. Uhlíř Jakub
2. Sobota Marek
3. Sobota Lukáš
4. Václavek David

9. února – Pán prstenů v Outpostu
1. Miller Martin
2. Tamchyna Jan
3. Janků Filip

16. února – Pán prstenů na Pragoconu
1. Miller Martin
2. Tamchyna Jan
3. Trapl Tomáš

23. února – Pán prstenů v Outpostu
1. Nepevná Irena
2. Tamchyna Jan
3. Komanický Vladimír
3. Korbel Pavel



BEROUN
Manažérská akademie, U stadiónu 787
p. Bauer • 0605/589963

23. března Extended v Berouně
6. dubna Extended v Berouně
20. dubna Extended v Berouně

BRATISLAVA
Klub 22, Vavilovova 22
p. Stankovič • 00421-252925592

16. března Dvojka v Bratislavě
23. března PTQ Nice v Bratislavě
Sealed Deck, TOP 8 Booster Draft
30. března Kvalifikace na MR v Bratislavě
Dvojka, prvních 17 hráčů se kvalifikuje na MR Slovenska
6. dubna Dvojka v Bratislavě
13. dubna Dvojka v Bratislavě
20. dubna Mistrovství Slovenska v Bratislavě
Standard
21. dubna Mistrovství Slovenska v Bratislavě
Draft, TOP 8 Standard

BRNO
Černý rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev • 05/41214860

30. března Brněnský pohár III. – Dvojka

BRNO
Menza, Vídeňská 2
p. Stanoev • 05/41214860

16. března Hráč roku 2002/III. - Extended
začátek 9:00, vstupné 100,-Kč, ceny pro nejlepších 16, 2x display Tormentu

ČESKÉ BUDĚJOVICE
Zdravotní škola Bílá vločka, Zachariášova 3
p. Hussar • 0723/445551

30. března Draft v Budějkách
vstupné 390,-Kč (1x Odyssey a 2x Torment), začátek 9:00, přezůvky s sebou

ČESKÝ KRUMLOV
Dřevěná bouda, Špičák 114
p. Jahoda • 0606/434451

6. dubna Týmový Extended v Krumlově
není DCI, vstupné 150,-Kč pro tým dvou hráčů, začátek 9:00

DOMAŽLICE
Slet Archmágů na Westforku
p. Štětina • registrace na: *jojo111@iol.cz*

15. března Common draft
není DCI, začátek v podvečer
16. března Draft I.
DCI, registrace 11:00
16. března Draft II.
DCI, registrace po ukončení Draftu I.

HAVÍŘOV
DDM, Na nábřeží 41
p. Jelšovský • 02/81930097

24. března (neděle) Extended
začátek 9:00, vstupné 80,-Kč, přezůvky s sebou
14. dubna (neděle) Extended
začátek 9:00, vstupné 80,-Kč, přezůvky s sebou

JIHLAVA
Gymnázium, Na Březinkách
p. Daněk • 066/7321828
začátky 9:00, vstupné 70,-Kč, přezůvky s sebou

15. března Draft v Jihlavě - FNM
23. března Jihlavská brána 62 - Extended
29. března Dvojka v Jihlavě – FNM
5. dubna Draft v Jihlavě - FNM
6. dubna Dvojka v Jihlavě
12. dubna Dvojka v Jihlavě - FNM
20. dubna Dvojka v Jihlavě

KARLOVY VARY
Klub U Ševce, U koupaliště 19
p. Čonka • 0604/165226
začátek FNM vždy v 16:00

15. března Dvojka ve Varech – FNM
Odyssey block
22. března Dvojka ve Varech – FNM
29. března Dvojka ve Varech – FNM
Odyssey block
5. dubna Draft ve Varech – FNM
12. dubna Dvojka ve Varech – FNM
Odyssey blok
19. dubna Dvojka ve Varech – FNM
26. dubna Dvojka ve Varech – FNM
Odyssey blok

KARVINÁ
Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola • 069/6323388
turnaje nejsou DCI, formát bude upřesněn na místě

16. března Magic v Karviné
20. dubna Magic v Karviné

LIBEREC
ZŠ, Husova 44
p. Pytloun • 073/7384106

30. března Extended v Liberci
20. dubna Dvojka v Liberci

Klub Valar, Dvorská 169
p. Pytloun • 073/7384106

15. března Dvojka v Liberci - FNM
16. března Dvojka v Liberci
22. března Draft v Liberci - FNM
6. dubna Dvojka Liberci

MLADÁ BOLESLAV
Herna Golem, B. Němcové 577
p. Mazanec • 0605/475049

23. března Dvojka v Boleslavi

KLUB EXILE
Kodymova 8, 158 00 Praha 58 - Nové Butovice
tel.: 0604/272912 • Aleš Štibinger
www.exile.cz

Na turnaji označeném FNM bude, kromě boosterů, cenou Disscipate (pro březen 2002). Budou to vždy čtvrteční turnaje. Na ceny budou rozděleny vždy tři foilové karty. První dostane vítěz turnaje, druhou hráč na druhém místě (při limited turnajích) nebo vítěz základní části (při constructed turnajích) a třetí bude dána náhodně vylosovanému hráči turnaje.

14. března – draft FNM
17. března – draft
19. března – non-DCI common draft
21. března – dvojka FNM
24. března – extended
28. března – draft FNM
4. dubna – dvojka FNM
7. dubna – M:TG draft, Lord of the Rings
9. dubna – non-DCI common draft
11. dubna – draft FNM
14. dubna – dvojka
18. dubna – dvojka FNM

Út,St - 15:00 - 21:00 • Čt - 16:00 - 22:00
Pá - 15:00 - 22:00 • So - Startrekové turnaje
Ne - 8:30 - xx:xx - turnaje

GAME WORLD
Kralupy • tel.: 0205/727676 • http://cmus.cz/kralupy/ • e-mail: *gameworld-luksa@iol.cz*

Během celého BŘEZNA se nebudou konat FNM Turnaje

13.3.	St	Trial Neapol (6.4 -7.4) Sealed Deck Seald Deck 1x Start. Odyssey,3x booster Torment Registrace 18:00-18:30 Startovné 850,-
14.3.	Čt	FERNET CUP Boosterdraft DCI registrace 18:00-19:00 (499,-) Možnost přespání :-) spacáky sebou
15.3.	Pá	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
16.3.	So	Volné hraní
17.3.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:00-10:30 (60,-) **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
18.3.	Po	Oficiální turnaj Pán prstenů registrace 17:00-18:00 startovné 70,-Kč
19.3.	Út	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
20.3.	St	Turnaj M:TG Standard DCI 18:00-18:30 (70,-)
21.3.	**Čt**	**Pán prstenů hraní, vysvětlování.** Celé odpoledne od 12:00 - a večer po 19:00 dle zájmu
22.3.	Pa	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
23.3.	So	Turnaj M:TG Standard DCI 9:00-10:00 (70,-)
24.3.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
25.3.	**Po**	**Pán prstenů hraní, vysvětlování.** Celé odpoledne od 12:00 - a večer po 19:00 dle zájmu
26.3.	Út	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
27.3.	**St**	**Turnaj M:TG Extended DCI** 18:00-18:30 (70,-)
28.3.	**Čt**	**Pán prstenů hraní, vysvětlování.** Celé odpoledne od 12:00 - a večer po 19:00 dle zájmu
29.3.	Pá	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
30.3.	So	Turnaj M:TG Extended DCI 9:00 -10:00 (70,-)
31.3.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
1.4.	Po	Oficiální turnaj Pán prstenů registrace 17:00-18:00 startovné 70,-Kč
2.4.	Út	Volné hraní (PKM,LOTR,MAGIC,DD..)
3.4.	St	Turnaj M:TG Standard DCI 18:00-18:30 (70,-)
4.4.	**Čt**	**Boosterdraft FNM DCI** 18:00-18:30 (399,-)
5.4.	Pá	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
6.4.	**So**	**Turnaj M:TG Standard DCI** 9:00-10:00 (70,-)
7.4.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
8.4.	**Po**	**Pán prstenů hraní, vysvětlování.** Celé odpoledne od 12:00 - a večer po 19:00 dle zájmu
9.4.	Út	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
10.4.	**St**	**Turnaj M:TG Extended DCI** 18:00-18:30 (70,-)
11.4.	**Čt**	**Boosterdraft FNM DCI** 18:00-18:30 (399,-)
12.4.	Pá	Volné hraní (PKM,Lotr,Magic,DD..) 12:00-19:00
13.4.	**So**	**Turnaj M:TG Extended DCI** 9:00-10:00 (70,-)
15.4.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30

NAPAJEDLA

Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák • 0603/472671
začátky FNM 15:00, vstupné: Dvojka 40,-Kč, Draft 330,-Kč
začátky sobotních turnajů 9:00 vstupné 70,-Kč

15. března	Dvojka v Napajedlech – FNM
22. března	Dvojka v Napajedlech – FNM
29. března	Dvojka v Napajedlech - FNM
30. března	Dvojka v Napajedlech
5. dubna	Dvojka v Napajedlech – FNM
6. dubna	Extended v Napajedlech
12. dubna	Draft v Napajedlech – FNM
13. dubna	Dvojka v Napajedlech
19. dubna	Dvojka v Napajedlech – FNM
26. dubna	Dvojka v Napajedlech – FNM

OPAVA

ZŠ, Komenského 13
p. Sprinz • 0653/615925
další informace v prodejně Tom a Jerry

13. dubna	Extended v Opavě *DCI, začátek 9:00, vstupné 80,-Kč*

OPAVA

Stanice ml. turistů, Husova 17
p. Hájek • 0604/118253

30. března	Extended v Opavě *není DCI, začátek 9:00, vstupné 80,-Kč*

OSTRAVA

DDM, Gurtjevova 8
p. Žídek • 0604/424045

6. dubna	Dvojka v Ostravě

PARDUBICE

DDM Delta, Gorkého ul.
p. Melzer • 0604/349174

7. dubna	Dvojka v Pardubicích

PLZEŇ

Ogří Doupě, Plachého 30
p. Dach • 0737/378095

30. března	Dvojka Plzni

PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Jelšovský • 02/81930097

30. března	PTQ Nice v Praze *Sealed Deck, TOP 8 Booster Draft*
13. dubna	4Tour - Dvojka *začátek 9:00, vstupné 100,-Kč*
27. dubna	Mistrovství České republiky *Standard a Draft I.*
28. dubna	Mistrovství České republiky *Draft II. a TOP 8 Standard*

PRAHA 5 - SMÍCHOV

Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697
jednotné vstupné na sobotní turnaje 50,-Kč, Typ I. NonDci pro začátečníky, registrace 12:00 • každou středu draft (DCI), začátek 17:00, vstupné 320,-Kč

13. března	Draft v Outpostu
16. března	Dvojka v Outpostu
16. března	Jednička v Outpostu
20. března	Draft v Outpostu
27. března	Draft v Outpostu
30. března	Extended v Outpostu
3. dubna	Draft v Outpostu
6. dubna	Jednička v Outpostu
10. dubna	Draft v Outpostu
13. dubna	Jednička v Outpostu
17. dubna	Draft v Outpostu

PŘEROV

Klub Dlažka, Horákové 10
p. Vařák • 0605/927439

16. března	Extended v Přerově
30. března	Dvojka v Přerově *není DCI, týmová hra*
13. dubna	Dvojka v Přerově

ZLÍN

DDM Astra, Tyršovo nábřeží 801
p. Čejka • 067/7142691
cejka@rimtech.cz
začátek 8:30, přezůvky s sebou

23. března	Extended
20. dubna	Hráč roku 2002/IV. - Dvojka



NEJUNIVERZÁLNĚJŠÍ HRÁČ MAGICU

Vítězové předchozích ročníků:

1997 – Sita Jaroslav
1998 – Šlemr Jakub
1999 – Řeha Rostislav
2000 – Sita Jaroslav
2001 – Horák Slavoj

Již šestým rokem se budou hráči utkávat v sérii turnajů, která nese název 4Tour. Jedná se o čtyři turnaje hrané v různých formátech. Vítěze jednotlivých turnajů čekají tradiční ceny, ale pro celkového vítěze je připraven pohár a speciální cena.

4 Tour tak určí opravdu nejvšestrannějšího a nejuniverzálnějšího hráče Magicu v České republice pro rok 2002, ovládajícího všechny formáty na té nejvyšší úrovni.

Rozpis turnajů

13. dubna – Dvojka
červen – 1,5
říjen – Booster Draft
prosinec – Extended
(v rámci Shadowconu, vyhlášení celkového vítěze 4Touru)

začátek 9:00, vstupné 100,-Kč, ceny pro nejlepších 16, 2x display Tormentu

20. dubna	Noční draft na Manobraní
21. dubna	Extended na Manobraní

HRÁČ ROKU 2002

I v roce 2002 se mohou hráči těšit na sérii turnajů, která nese název Hráč roku. Malé změny dozná klíč, který zaručuje postup do finále.

1) Do konečného hodnocení hráče se bude započítávat jeho 5 nejlepších výsledků, ale nejlepší osmička dostane pro závěrečný turnaj bodový bonus (1.hráč=8bodů až 8. hráč=1bod). Bude tedy na hráčích, aby se zúčastnili, co největšího počtu turnajů a bodovali v nich. Průběžný vítěz bude mít po zásluze i největší šanci na konečné prvenství.

2) V turnajích Hráče roku 2002 nebude beztrestně povoleno odstoupení (Drop) z finálové osmičky (mimo výjimečných situací)! Pokud tak hráč přesto učiní, nemá nárok na ceny a bodové ohodnocení z tohoto turnaje! Jestliže jedu na turnaj, předpokládám, že chci přece vyhrát a musím tomu přizpůsobit a zohlednit i dopravu a další možné okolnosti.

Pro nejlepších osm bude připraven vánoční Rochester draft (žádné vstupné, proplacena doprava), opět 2x display a poháry pro první tři.

Odměněno bude vždy prvních 16 hráčů v turnaji a rozdělovat se bude 2x display aktuální sady!

Vítěz bude mít navíc vstup na Mistrovství republiky pro rok 2002/03 zdarma.

POTVRZENÉ A PLÁNOVANÉ TURNAJE:

16.2.	Praha	Dvojka	ZŠ Benita Juareze, Bílá ulice
16.3.	Brno	Extended	Menza, Vídeňská 2
20.4.	Zlín	Dvojka	DDM Astra, Tyršovo nábřeží
5.5.	Pardubice	Extended	DDM Delta, Gorkého ul.

O dalších termínech a místech budete včas informováni na stránkách Legendy a na internetové adrese *www.blackfire.cz*

II. Druhý turnaj v sérii Hráč roku 2002 se odehrál na pražském Pragoconu. Formátem byla dvojka, na kterou se sjelo 52 hráčů, a která také sloužila jako test toho, co se asi bude hrát na Mistrovství České republiky. Vítězně z celého turnaje vyšel Jan Měchura, který ve finále zdolal Tomáše Klimeše. A jelikož na tomto turnaji bodovali jiní hráči než na prvním turnaji v Liberci, je průběžné pořadí velmi vyrovnané:

Pořadí po druhém turnaji:

Poř.	Jméno	P.T.	Body
1.	Nývlt Mirko	1	15
1.	Měchura Jan	1	15
3.	Karč Robert	1	12
3.	Klimeš Tomáš	1	12
5.	Coka Petr	1	10
5.	Melzer Vladimír	1	10
7.	Čivrný Petr	1	9
7.	Mrakeš Michal	1	9



HAVÍŘOV

DDM, Na nábřeží 41
p. Jelšovský • 02/81930097

24. března (neděle)	Standard *začátek 9:00, vstupné 80,-/65,-Kč, přezůvky s sebou*
14. dubna (neděle)	Standard *začátek 9:00, vstupné 80,-/65,-Kč, přezůvky s sebou*

ČESKÉ BUDĚJOVICE

Zdravotní škola Bílá vločka, Zachariášova 3
p. Nechvátal • 0602/489158

30. března	Červený drak v Budějovicích *Standard, vstupné 100,-/80,-Kč, začátek 9:30, přezůvky s sebou*

NAPAJEDLA

Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák • 0603/472671

16. března	Standard *začátek 9:00, vstupné 70,-Kč*

OSTRAVA

DDM, Gurtjevova 8
p. Svěchovský • 0737/577462

23. března	Velká liga v Ostravě *začátek 9:00, vstupné 100,-/80,-Kč*
6. dubna	Highlander v Ostravě *začátek 9:00, vstupné 100,-/80,-Kč*

MISTROVSTVÍ ČESKÉ REPUBLIKY V MAGICU

27. - 28. dubna 2002

Dne 13. 12. 2001 byla vydána striktní pravidla pro pořádání mistrovských turnajů ve hře Magic: the Gathering.

Jaké novinky nás tedy čekají?
Nejdůležitější a zásadní změnou je skutečnost, že všechna mistrovství jsou uzavřena a zúčastnit se smějí pouze hráči, kteří na to mají nárok a kteří si účast vybojovali!

Kdo se tedy smí zúčastnit mistrovství republiky?

1) První čtyři hráči z mistrovství 2001.
2) Mistr světa (pokud pochází z dané republiky).
3) Pro Player of the Year (pokud pochází z dané republiky).
4) Hráči s potřebným hodnocením DCI Composite.
5) Vítězové a kvalifikovaní z národních a regionálních mistrovství.

CO Z TOHO PLYNE PRO ČESKOU REPUBLIKU?

Na Mistrovství republiky bude mít nárok kvalifikovat se 128 hráčů.

Jak je možné se kvalifikovat?

1) Automaticky je to první čtyřka z mistrovství 2001.
2) Prvních 50 hráčů z hodnocení DCI Composite. (Tuto kvótu získala Česká republika díky množství úspěšně zorganizovaných turnajů a celkové propagaci Magicu. Rozlohou i počtem obyvatel větší země mají nárok pouze na 25 míst – např. Rakousko, Polsko, Dánsko apod.)
3) Regionální mistrovství – prvních 30 hráčů z každého.
4) Kvalifikační turnaje – ze šesti turnajů v určených městech, se kvalifikují vždy první 3 hráči.

Datumy regionálních mistrovství (32K, REL3):

9. 2. 2002 – Praha
23. 2. 2002 – Brno

Datumy kvalifikačních turnajů:

19. 1. 2002 – Plzeň
20. 1. 2002 – Pardubice
26. 1. 2002 – České Budějovice
9. 2. 2002 – Liberec
17. 2. 2002 – Zlín
24. 2. 2002 – Ostrava

CO Z TOHO PLYNE PRO SLOVENSKO?

Na Mistrovství Slovenska bude mít nárok kvalifikovat se 48 hráčů.

Jak je možné se kvalifikovat?

1) Automaticky je to první čtyřka z mistrovství 2001.
2) Prvních 10 hráčů z hodnocení DCI Composite.
3) Dva kvalifikační turnaje v Bratislavě – prvních 17 z každého:

2. 3. 2002 – Bratislava
30. 3. 2002 – Bratislava

Datum Mistrovství Slovenska: 20.-21.4.2002.

Odpovědi na případné otázky a co je také třeba vědět:

• V jakém formátu se musí odehrát kvalifikace a Regionální mistrovství?
Všechny turnaje musí být odehrány ve Standardním formátu a aby byly uznány jako kvalifikace, musí se jich zúčastnit více jak 20 hráčů!

• Jaký bude postup, když se hráč kvalifikuje na turnaji nebo regionálním mistrovství a poté bude zjištěno, že postoupil na DCI Composite hodnocení?
Jelikož je DCI Composite hodnocení uzavřeno vždy 6 týdnů před mistrovstvím dané země, je pravděpodobné, že k této situaci dojde a postup si tak automaticky zajistí další hráč v pořadí konkrétního turnaje.

• Kolika regionálních mistrovství se může hráč zúčastnit?
Pouze jednoho v sezóně!!!

• Kolika kvalifikačních turnajů se může hráč zúčastnit?
Počet není omezen.

• Co s hráči, kteří jsou v DCI Composite hodnocení mezi TOP 50, ale již delší dobu nehrají?
Tyto hráče nelze nijak „odmazat", mají nárok zúčastnit se mistrovství (i přesto, že nehrají již několik let). Pořadí se tedy neposouvá a snažit se musí všichni aktivní hráči, aby se před dotyčné dostali.

• Bude tedy přesně 128 hráčů?
Nepředpokládá se. Nárok má sice 128 hráčů, ale někdo může onemocnět, jet na dovolenou apod. V tomto případě se pořadí nijak neposouvá!

• Jak se hráči dozví, že se kvalifikovali na mistrovství?
Jmenný soupis všech kvalifikovaných hráčů bude zveřejněn na stránkách ***www.blackfire.cz*** a ***www.cmus.cz*** a v časopise ***Legenda 4/2002*** (vychází 10. dubna).

• Proč jsou regionální mistrovství v únoru?
Protože musí být odehrány mezi 21. lednem a 28. únorem 2002.

• Proč je mistrovství České republiky již v dubnu 2002?
Protože musí být odehráno mezi 15. březnem a 5. květnem 2002.

• Jaký bude formát na Mistrovství České republiky?
27. dubna – 6 kol Standard
27. dubna – Draft pro TOP 64 (3 kola)
28. dubna – Draft pro TOP 32 (3 kola)
28. dubna – Double elimination pro TOP8

• Mají hráči nárok na nějaký Bye?
Jelikož se jedná o uzavřený turnaj, nemohou hráči získat na žádném turnaji Bye pro mistrovství.

• Jaké bude vstupné na MR?
Jednotné vstupné bude činit 250,-Kč. Vítězové některého z turnajů Hráč roku budou mít vstup zdarma.

PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Jelšovský • 02/81930097

30. března — NO Rare v Menze
začátek 9:00, vstupné 65,-/50,-Kč

13. dubna — Standard v Menze
začátek 9:00, vstupné 100,-/80,-Kč



BRNO

Černý rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev • 05/41214860

2. března — Brněnský pohár III.
začátek 9:00, vstupné 30,-Kč

BRUNTÁL

DDM, Dukelská 4
p. Beran • 0605/510112

16. března — Pokémon v Bruntále

ČESKÉ BUDĚJOVICE

Zdravotní škola Bílá vločka, Zachariášova 3
p. Píša • 0602/646544

30. března — Pokémon v Budějovicích
vstupné 50,-Kč, začátek 9:00, přezůvky s sebou

HAVÍŘOV

DDM, Na nábřeží 41
p. Jelšovský • 02/81930097

24. března (neděle) Pokémon v Havířově
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč, přezůvky s sebou

14. dubna (neděle) Pokémon v Havířově
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč, přezůvky s sebou

JIHLAVA

Gymnázium, Na Březinkách
p. Daněk • 066/7321828
začátky 9:00, vstupné 50,-Kč, přezůvky s sebou

6. dubna — Pokémon v Jihlavě

KARVINÁ

Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola • 069/6323388

16. března — Pokémon v Karviné
20. dubna — Pokémon v Karviné

LIBEREC

ZŠ, Husova 44
p. Pytloun • 073/7384106

30. března — Pokémon v Liberci
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč

20. dubna — Pokémon v Liberci
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč

MLADÁ BOLESLAV

Herna Golem, B. Němcové 577
p. Mazanec • 0605/475049

6. dubna — Pokémon v Boleslavi

NAPAJEDLA

Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák • 0603/472671
začátky 9:00, vstupné 50,-Kč

16. března — Pokémon v Napajedlech

OPAVA

ZŠ, Komenského 13
p. Sprinz • 0653/615925
další informace v prodejně Tom a Jerry

13. dubna — Pokémon v Opavě
DCI, začátek 9:00, vstupné 50,-Kč,

PARDUBICE

DDM Delta, Gorkého ul.
p. Rys • 0604/240736

7. dubna — Pokémon v Pardubicích
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč

2002 MISTR POKÉMONU



První ročník o Mistra Pokémonu v České republice je zde. Budou to čtyři turnaje v různých formátech karetní sběratelské hry Pokémon. Na každý turnaj je jako cena minimálně 36 boosterů aktuální sady! Osm nejlepších hráčů se utká o titul Mistra Pokémonu 2002 na Shadowconu (prosinec 2002). Formátem bude draft (4 kola) a Standard (4 kola). Startovné je zdarma a proplaceny budou i náklady na cestovné pro mimopražské účastníky.

Vítězové získají poháry a další hodnotné ceny. Mistr Pokémonu 2002 tak určí opravdu nejvšestrannějšího a nejuniverzálnějšího hráče Pokémonu v České republice.

Bodováno je vždy prvních 16 hráčů v daném turnaji a součet bodů určí finálovou osmičku.

1. místo - 15b
2. místo - 12b
3. místo - 10b
4. místo - 9b
5 až 8 místo - 5b
9 až 16 místo - 3b

9. března • Standard
18. května • Neo block
(mohou se hrát jen karty z edic Neo)
září 2002 • Modified
(bez edic Base set, Junggle, Fossil)
listopad 2002 • NO RARE
(bez vzácných karet)

Všechny turnaje se odehrají na adrese:
Menza ČVUT, Bílá 90, Praha - Dejvice

PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Jelšovský • 02/81930097

30. března — Pokémon v Menze
začátek 10:30, vstupné 50,-Kč

13. dubna — Pokémon v Menze
Modified (bez karet z edic: Base set 1 a 2, Junggle, Fossil), začátek 10:30, vstupné 50,-Kč

PRAHA 5 - SMÍCHOV

Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697
turnaje jsou určeny začátečníkům (non DCI), jednotné vstupné 40,-Kč

17. března — Pokémon v Outpostu
24. března — Pokémon v Outpostu
31. března — Pokémon v Outpostu
14. dubna — Pokémon v Outpostu
21. dubna — Pokémon v Outpostu

PŘEROV

Klub Dlažka, Horákové 10
p. Vařák • 0605/927439

30. března — Pokémon v Přerově

SLANÝ

DDM Ostrov, Třebízského 163
p. Goetz • 0606/542331

24. března — Pokémon ve Slaném
All common, začátek 13:00, vstupné 50,-Kč

INFORMACE PRO GYM LEADERY A HRÁČE POKÉMONOVÉ LIGY

Pro první sezónu (II. rok)
(4.2. - 10.3. 2002)
• 20 b - *promo Togepi*
• 210b - *promo Togepi*
• 400 b - *odznak Zephyr*

Pro druhou sezónu (II. rok)
(11.3. - 14.4. 2002)
• 20b - *promo Cleffa*
• 210b - *promo Cleffa*
• 430b - *odznak Hive*

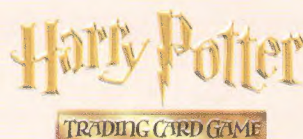
Pro třetí sezónu (II. rok)
(15.4. - 19.5. 2002)
• 20b - *promo Smeargle*
• 250b - *promo Smeargle*
• 480b - *odznak Plain*

ŠUMPERK

DDM Vila Doris, 17. listopadu 4
pí. Rusnáková • 0649/217607

16. března — Pokémon v Šumperku
není DCI, Standard

20. dubna — Pokémon v Šumperku
není DCI, NO Rare



LIBEREC

ZŠ, Husova 44
p. Pytloun • 073/7384106

30. března — Harry Potter v Liberci
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč

20. dubna — Harry Potter v Liberci
začátek 9:00, vstupné 50,-Kč

MLADÁ BOLESLAV

Herna Golem, B. Němcové 577
p. Mazanec • 0605/475049

9. března — Harry Potter v Boleslavi

PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Jelšovský • 02/81930097

30. března — Harry Potter v Menze
začátek 10:30, vstupné 50,-Kč

13. dubna — O nejlepšího mága Bradavic I.
začátek 10:30, vstupné 50,-Kč

PRAHA 5 - SMÍCHOV

Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697
turnaje jsou určeny začátečníkům (non DCI), jednotné vstupné 40,-Kč

17. března — Harry Potter v Outpostu
24. března — Harry Potter v Outpostu
31. března — Harry Potter v Outpostu
14. dubna — Harry Potter v Outpostu
21. dubna — Harry Potter v Outpostu

Liga 2002

Sezóna	Datum	Název	Typ
1.	9. 2.	Transfiguration	Class
2.	16. 3.	Troll in the Bathroom	Adventure
3.	20. 4.	Flying	Class
4.	25. 5.	Norbert the Dragon	Adventure
5.	29. 6.	Potions	Class
6.	3. 8.	Forbidden Forest	Adventure
7.	7. 9.	Charms	Class
8.	12. 10.	Fluffy	Adventure

Ukaž, co v tobě je.

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

LIBEREC

Klub Valar, Dvorská 169
p. Pytloun • 073/7384106

23. března	Lord of the Ring v Liberci

PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Nepevný • 0603/231010

30. března	Lord of the Rings v Menze *Swiss multiplayer na 4 kola, registrace 10:30, vstupné 50,-/100,-Kč*
13. dubna	Lord of the Rings v Menze *Swiss formát 1 v 1 na 6 kol, registrace 9:30, vstupné 50,-/100,-Kč*
27. dubna	Lord of the Rings v Menze *Swiss multiplayer na 4 kola, registrace 10:30, vstupné 50,-/100,-Kč*

PRAHA 5 - SMÍCHOV

Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697

23. března	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:30, vstupné 50,-Kč*
24. března	Lord of the Rings v Outpostu *Sealed Deck na 4 kola, registrace 11:30, vstupné 700,-Kč (1x starte MoM a 3x booster MoM)*
20. dubna	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:30, vstupné 50,-Kč*

PRAHA

Exil, Kodymova 8
p. Nepevný • 0603/231010

7. dubna	Lord of the Rings v Exilu *Swiss formát 1 v 1 na 6 kol, registrace 9:30, vstupné 50,-Kč*



PRAHA

Menza ČVUT, Bílá 90
p. Dušek • 0777/278524

30. března	Prague Spring Constructed 2002 *vampire constructed, 3 kola po 2 hodinách a finále, vstupné 100,-Kč*
27. dubna	First blood of Prague 2002 *vampire constructed, 3 kola po 2 hodinách a finále, vstupné 100,-Kč*





Bratislava
Černý Rytíř, Jelenia 11
Po a Pá (po celý den)

Brno
Černý Rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev • 05/41214860
Út od 15:00 do 17:00,
Čt 14:00 do 16:00

Brno
Megami, Česká 6
p. Klement • 05/42211112
Po a St od 14:00 do 16:00

Bruntál
DDM, Dukelská 4
p. Beran • 0605/510112
Pá od 16:00 do 18:00

Břeclav
ZŠ Duha, Na Valtické
p. Cypris • 0627/335579
Čt od 15:00 do 16:30

Česká Lípa
DDM Libertin, Škroupovo nám. 138
p. Rada • 0602/119216
St od 16:00 do 18:00

České Budějovice
Dům kultury Slavie (Armáďák)
p. Píša • 0602/646544
Út od 18:00 do 20:00
Čt od 17:00 do 19:00

Děčín
Fantasie, Plzeňská 12A
p. Klaudy • 0606/472365
Út a Čt od 16:00 do 19:00

Domažlice
Klub Telperion, Boženy Němcové 74
p. Štětina • 0189/725414
St a Pa od 14:00

Český Těšín
KaSS, Střelnice
p. Sekela • 0737/139433
Čt od 16:00

Frýdek – Místek
Warlord Game Centrum, Slezská 748
p. Prokop • 0658/630470
St a Ne od 15:00

Hlinsko
DDM, Adámkova 1116
prodejna • 0454/311433
Pá od 15:00 do 17:00

Humpolec
DDM, Na skalce 623
sl. Pršalová • 0367/532196
Čt od 15:00 do 17:00

Jablonec nad Nisou
DDM Vikýř, Podhorská 49 (2. patro, čd. 1302)
p. Pytloun • 0737/384106
Čt od 15:30

Jihlava
U Gluma, J. Masaryka 6
p. Daněk • 066/7321828

Karlovy Vary
Klub u Ševce, U koupaliště 18
p. Koutný • 0603/436307
Út a Čt od 16:00

Karviná
Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola • 069/6323388
Po, Út, Čt a Pá 15:00 - 17:00

Kralupy nad Vltavou
Game World, Gorkého 152
p. Luksa • 0205/727676

Kroměříž
Hračky–Lego, Kovářská ulice 13
prodejna • 0634/342630
Út od 15:00 do 17:00

Liberec
Klub Valar, Dvorská 169
p. Pytloun • 0737/384106
Po, St a Pá od 15:30 do 17:30

Milevsko
1. ZŠ, Jeřábkova 690 (dílny u hřiště)
p. Pelikán • 0777/232830
So od 9:30 do 11:30

Mladá Boleslav
Herna Golem, B. Němcové 577
p. Mazanec • 0605/475049

Napajedla
DDM, Komenského 268
p. Novák • 0603/472671
Po a St od 16:30, Pá od 16:00

Neratovice
Kulturní dům Bonanza Náměstí republiky 400
p. Navara • 0602/954491
Po a Čt od 17:00 do 19:00

Nový Bor
Knihkupectví, T.G. Masaryka 849
p. Rada • 0602/119216
Čt od 16:00 do 19:00
So od 9:00 do 12:00

Opava
Tom a Jerry, Mezi trhy 7
ZŠ, Komenského 13
prodejna • 0653/615925
Út od 15:00 do 17:00

Ostrava
Černý Rytíř, 28. října 250
p. Pelc • 0603/104839
Po, St a Pa od 12:00 do 16:00

Pardubice
DDM Delta, Gorkého ul.
p. Gregorczyk • 0723/939837
p. Rys • 0604/240736
Pá od 17:00 do 19:00

Plzeň
Ogří doupě, Plachého 30
p. Kratěna • 0604/527495
úterý od 15:30 do 18:00

Praha 1
Warlord, Haštalská 7
prodejna • 02/22316661
St od 13:00 do 17:00, So od 11:00 do 15:00

Praha 1
Ogří doupě, Mikulanská 4/122
p. Borkovec • 02/24920712
Po od 13:00 do 16:00

Praha 1
Bontonland, Václavské nám. 1
prodejna • 02/24226239
Út od 14:00 do 17:00

Praha 5
Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697
Út a Čt od 12:00 do 18:00

Praha 11 – Háje
L-Club, Dubnová 806
pí. Grauová • 0606/752840
Pá od 16:00, So od 15:00

Praha 1
Sparkys, Dům hraček, Havířská 2
prodejna • 02/24239309
Ne od14:00do 16:00

Praha
All Toys, Centrum Černý most
Prodejna • 02/81918107
Čt od 15:00 do 17:30

Praha 5 – Lužiny
Galerie Delvita, Archeologická 2256
p. Volec • 0607/979200

Přerov
Klub Dlažka, Horákové 10
p. Vařák • 0605/927439
Čt od 15:00 do 18:00

Rakovník
GH Centrum, Husovo nám. 10
prodejna • 0313/512259
Čt od 15:00 do 17:00

Roudnice nad Labem
Purkyňovo náměstí 1400
prodejna • 0411/839028
Út a Čt od 14:00 do 15:00

Slaný
DDM Ostrov, Třebízského
p. Goetz • 0606/542331
Út a Čt od 17:45 do 19:30

Strakonice
Centrum pro volný čas dětí a mládeže, Na Ohradě 417
p. Pech • 0604/557730
Út od 16:00 do 18:00

Šumperk
DDM Vila Doris, 17. listopadu 4
pí. Rusnáková • 0649/217607
St od 14:00 do 16:00

Tábor
5. ZŠ, Zborovská 2696
p. Kops • 0605/257024
pí. Týblová • 0608/028755
Út a Pá od 15:00 do 17:00

Teplice
Masarykova ul. 311/152
p. Kunc • 0603/207106
St od 14:00 do 17:00

Třebíč
DDM, Kpt. Jaroše 6
p. Marek • 0723/302769
Po a St od 17:30 do 19:00

Uherský Brod
DDM Svět
pí. Kovářová • 0633/629570
Út od 15:00 do 16:30

Ústí nad Labem
DDM, W. Churchilla
p. Zavřel • *(informace v prodejně hraček – Masarykova 53)*
Čt od 15:00 do 17:00

Zlín
DDM Astra, Tyršovo nábřeží 801
p. Čejka • 067/42691
St od 17:00 do 19:00